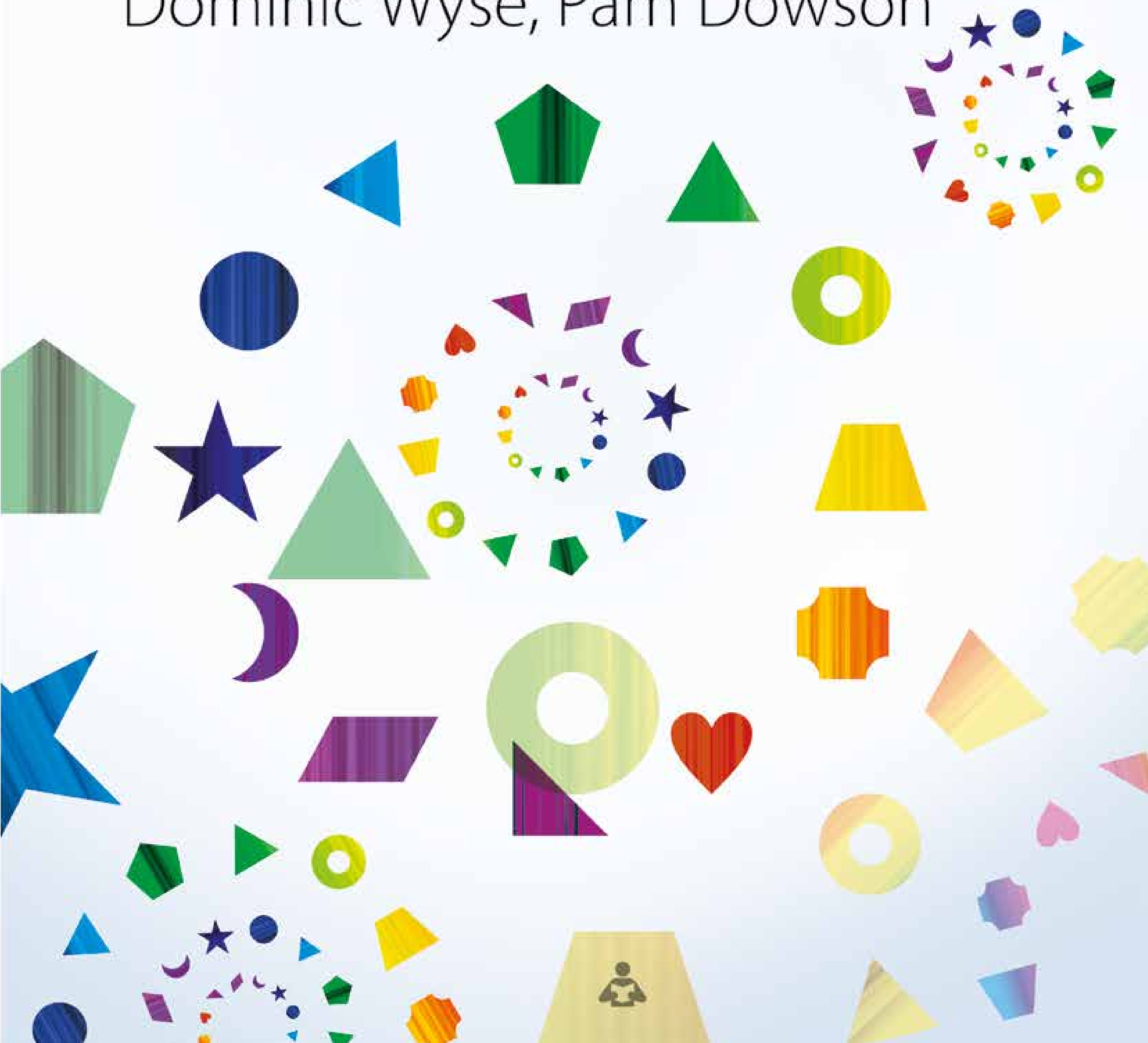
Knyga apie mokinių kūrybiškumą

Dominic Wyse, Pam Dowson



Dominic Wyse, Pam Dowson

KNYGA APIE MOKINIŲ KŪRYBIŠKUMĄ

Iš anglų kalbos vertė *Edita Steponkutė*

VILNIUS
2013

UDK 37.03
Vi274

Versta iš knygos:
The Really Useful Creativity Book by Dominic Wyse and Pam Dowson
"Authorised translation from English language edition published by Routledge, a member of the Taylor & Francis Group".

Šis leidinys yra išverstas į lietuvių kalbą ir išleistas įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro projektą „Pradinio ugdymo tobulinimas". Projektas finansuojamas iš Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos valstybės biudžeto lėšų pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto „Mokymasis visą gyvenimą" VP1–2.2-ŠMM-02-V priemonę „Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas".

Projekto tikslas – sudaryti prielaidas veiksmingiau ugdyti pradinių klasių mokinių praktinius, problemų sprendimo gebėjimus ir kūrybiškumą.

Konsultavo ir pasiūlymus teikė:
Rima Bačkienė, Lina Lungytė-Jankoitienė, Jovita Vaivadaitė.

ISBN 978-609-437-229-2

KAS YRA KŪRYBIŠKUMAS IR KAIP JĮ UGDYTI?

Šioje knygoje pateikiami metodai ir idėjos, padedantys ugdyti mokinių kūrybiškumą. Knyga skirta pradinių klasių mokytojams arba studentams, atliekantiems mokytojo praktiką. Joje atskleidžiama, kaip kūrybiška veikla gali puošti jūsų klasės mokinių veiklą.

Naudojant praktinius pavyzdžius knygoje aptariamos šios temos:

- kasdienis kūrybiškumas: idėjos, kurias galima panaudoti iš karto;
- planavimas: tarpdalykinės integracijos idėjos ir daug kitų būdų kūrybiškumui planuoti;
- kūrybiškumas ir aplinka: pradedama nuo klasės ir mokyklos, vėliau aptariamos kitos aplinkos;
- kūrybinės partnerystės: darbas su kitais žmonėmis, siekiant skatinti mokinių kūrybiškumą;
- kūrybiški vaidmenys: pavyzdžiui, kai mokytojai ir mokiniai vaidina ekspertus (metodas „Eksperto mantija");
- mąstymas apie kūrybiškumą: jūsų mokinių mąstymo gebėjimai ir jūsų pačių mąstymo būdai.

Ši gyva ir įkvepianti knyga padės užimtiems mokytojams, dirbantiems su pradinio ugdymo bendrąja programa, lavinti mokinių kūrybiškumą.

Dominykas Vaizas (Dominic Wyse) – Jungtinės Karalystės Kembridžo universiteto ankstyvosios vaikystės ir pradinio ugdymo vyresnysis lektorius.

Pem Dauson (Pam Dowson) – mokytoja ir pradinės mokyklos direktoriaus pavaduotoja. Ji taip pat dėsto anglų kalbą Kembridžo universitete Jungtinėje Karalystėje.

Knygų apie kūrybiškumą serija

„The Really Useful Maths Book: A Guide for Primary Teachers“
Tony Brown & Henry Liebling

„The Really Useful Science Book: A Framework of Knowledge for Primary Teachers“, 3rd Edition
Steve Farrow

„The Really Useful Literacy Book: Being Creative with Literacy in the Primary Classroom“, 2nd Edition
Tony Martin, Chira Lovat & Glynis Purnell

„The Really Useful ICT Book: A Framework of Knowledge for Primary Teachers“
Nick Packard & Steve Higgins

„The Really Useful Book of ICT in the Early Years“
Harriet Price (forthcoming)

Turinys

Iliustracijų sąrašas 7
Lentelių sąrašas 9
Užduočių rinkinių sąrašas 11
Padėkos 13

Įžanga 15

1. Kūrybiškumo apibrėžimas 17
Kūrybiškumo tyrimai 17
Kūrybiškas mokymasis 21
Diskusija 27

2. Kūrybiškumą skatinančio ugdymo organizavimas 29
Įstatymų bazė 29
Tvarkaraščiai 32
Ugdymo turinio perteikimo būdai 35
Gebėjimais pagrįsto ugdymo turinio sudarymas 40
Mokymosi stiliai 43

3. Kasdienis kūrybiškumas 50
Veiklos per pamokas organizavimas ir atmosfera klasėje 50
Menai 54
Gamtos mokslai ir matematika 65
Kasdienio kūrybiškumo plėtojimas 70

4. Vietos aplinka 72
Klasių patalpų mainai 72
Anapus klasės 75
Sporto aikštelės ir žaliosios zonos 78
Dekoruotos mokyklos lauko sienos įkvepia kūrybiškumui 79
Žaliosios erdvės 79
Pasižvalgykite plačiau 88

5. Kūrybinės partnerystės 94
Bendradarbiavimas su kitomis mokyklomis 94
Mokyklų ryšiai su muziejais ir galerijomis 96
Teatro grupės 100
Susitikimai su rašytojais 101
Bibliotekos 103
Reziduojantys menininkai 104
Partnerystės su tėvais 105
Partnerystės su vietos organizacijomis 106
Partnerystės su vietos įmonėmis 108

6. Vaidmenų metodas „Eksperto mantija“ 109
Nuo ko pradėti? 110
Ilgalaikiai projektai 113
Vaidmenų žaidimai kitose situacijose 120

7. Mąstymo gebėjimai 126
Mąstymas apie mąstymą 126
Edvardo de Bono mąstymo skrybėlės 127
Vaikų filosofija 131
Minčių žemėlapiai 139
Stebėjimas – pagrindas mąstymui lavinti 140

8. Kūrybiškumas pradinio ugdymo programoje 145
Vilties spindulys 146
Kontroliuojantis mokymo modelis 148
Laikas pokyčiams 150

Literatūra 154
Rodyklė 156
Anglijos švietimo sistema 159

Iliustracijos

2.1. Integruotas dienos planas – transportas 39

2.2. Temos plano pavyzdys 41

2.3. „Lobių ieškotojai“ – tarpdalykinio planavimo pavyzdys 46

3.1. Mokinio užrašai po vaidmenų žaidimo „Balsai parke“ 58

3.2. Mokinio užrašai po vaidmenų žaidimo „Balsai parke“ – antras pavyzdys 59

4.1. Vietos aplinka 73

4.2. Klasės planas mokinio akimis 76

4.3. Klasės planas mokinio akimis – antras pavyzdys 77

4.4. Kūrybiško vidaus kiemelio su ant sienų nutapytais optinę apgaulę sukeliančiais piešiniais pavyzdys 80

7.1. „Mąstymo skrybėlių“ metodas naudojamas mintims apie pasaulinį atšilimą pasižymėti 132

7.2. Mokinio parašytos pastraipos apie pasaulinį atšilimą panaudojus „Mąstymo skrybėlių“ metodą 133

7.3. Mokinio parašytos pastraipos apie pasaulinį atšilimą panaudojus „Mąstymo skrybėlių“ metodą – antras pavyzdys 134

7.4. Kamerono auksinės žąsies piešinys po filosofijos pamokos 137

7.5. Minčių apie meškas žemėlapis 141

8.1. Ugdymo programos modelis 153

Lentelės

2.1. Nacionalinėje ugdymo programoje numatyti mąstymo ir pagrindiniai gebėjimai 30

2.2. Nacionalinėje pradinio ugdymo strategijoje numatytos pagrindinės mokymo(si) kryptys 33

2.3. Antrųjų mokslo metų planavimas 44

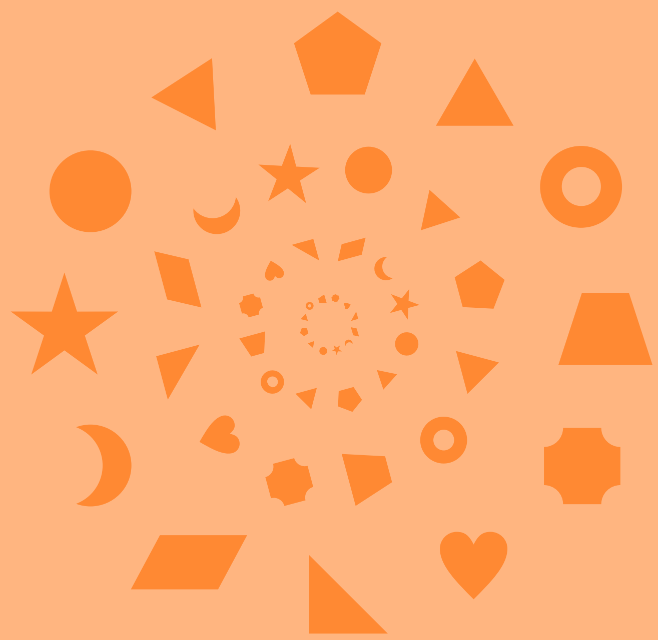
2.4. Žemėlapių ir planų naudojimas: darbas naudojantis žemėlapiais, planais ir nuorodomis 49

4.1. Laiko detektyvo užrašai 91

5.1. Apsilankymo muziejuje planavimas 98

7.1. Mąstymas apie futbolą 135

7.2. Istorijos filosofavimui 136



Užduočių rinkiniai

2.1. Laiškas tarptautinei aplinkos apsaugos organizacijai „Greenpeace“ 37

2.2. „Talentai“ 48

3.1. Sėkmių dėžutė 52

3.2. Bendradarbiavimo skatinimas 53

3.3. Meno tyrimai 60

3.4. Gamtos mokslų iššūkiai 66

3.5. Gamtos mokslų dirbtuvės 67

5.1. Darbo su bibliotekomis idėjos 103

5.2. Pasiūlymai, kaip įtraukti tėvus į ugdymo veiklą 106

6.1. Mokytojos laiškas dėl sodo neregiams 115

6.2. Vaidybinės užduotys „Geležinis žmogus“ 119

6.3. Tesėjas ir Minotauras: mokinių rašto darbų pavyzdžiai 123

Dominykas skiria šią knygą Paskaliui Vaizui (Pascal Wyse), labai kūrybingam ir nuostabiam žmogui.

Pem skiria šią knygą Romiui Kreigui (Romy Craig), savo brangiausiam žmogui.

Padėkos

Nuoširdžiai dėkojame Anai Klarkson (Anna Clarkson) už įkvėpimą rašyti knygą ir pirmiausia už knygų serijos pradžią; Liusi Veinrait (Lucy Wainwright), kuri pasirūpino, kad nenuklystume į lankas ir rašytume aiškiai, ir Stefani Tveits (Stephanie Thwaites) už šaunų darbą ir paramą vykdant įvairius projektus.

Ypač dėkojame Deividui Spendlav (David Spendlove) už nenuilstamą entuziazmą ir smalsumą bei bendradarbiavimą atliekant kūrybiškumo tyrimus.

Galiausiai dėkojame buvusiems ir dabartiniams mokiniams bei Anglijos bažnyčios remiamos Mildenholo Švč. Mergelės Marijos pradinės mokyklos personalui už norą imtis iššūkių ir tobulinti mokymąsi.

Įžanga

Ši knyga pradėjo gyvenimą nuo tuščio popieriaus lapo, ant kurio reikėjo surašyti mintis.

Turime būti nuoširdūs ir prisipažinti, kad tai ne visai tiesa. Taip, kai sėdome rašyti šią knygą, prieš mus buvo tik tuščias popieriaus lapas. Knyga gimsta tada, kai ant popieriaus išdėstomos mintys. Tačiau šiuo atveju viskas buvo šiek tiek kitaip. Mes nepradėjome nuo nieko, tai yra nuo tuščio popieriaus lapo. Pirmiausia Ana Klarkson, pateikusi leidėjui šios knygos užsakymą, įtikino mus įtraukti knygą į „Knygų apie kūrybiškumą seriją". Tada apie šį projektą Dominykas pasikalbėjo su Pem. Jie dirbo kartu, nes Pem, kuri yra mokytoja, vieną dieną per savaitę laikinai dirbo Kembridžo universiteto mokslo fakultete. Jie aptarė, kokią knygą norėtų parašyti. Po kelių susitikimų buvo parengtas knygos pasiūlymas. Pasiūlymą perskaitę recenzentai pateikė rekomendacijas. Tada pradėjome rašyti knygą. Ar ją rašėme pagal pasiūlyme aiškiai nustatytą planą? Dažniausiai taip, tačiau rašymą nulemdavo ir įkvėpdavo įvairūs kūrybiniai pokyčiai.

Skirtinga mūsų patirtis padėjo suteikti rašymui tam tikrą stilių. Dominykas pradėjo domėtis kūrybiškumu dar būdamas muziku. Kai jis tapo mokytoju, jam vis labiau rūpėjo išsiaiškinti, kaip muzikai būdingą kūrybiškumą pritaikyti mokant ir mokantis anglų kalbos. Savo pirmojoje knygoje „Rašymas pradinėse klasėse" (angl. *Primary Writing*) jis teigė, kad mokinių pasirinkimai ir tikėjimas jų vaizduote – procesinio rašymo (vert. past. – kai rašymo rezultatas mažiau svarbus už rašymo procesą, kurį stengiamasi padaryti kuo kūrybiškesnį) mokymo metodo pagrindas. Vėliau bendradarbiaudamas su Raselu Džounsu (Russell Jones) jis parašė dar vieną knygą „Pradinės mokyklos ugdymo programa" (angl. *Primary Curriculum*). Pem susidomėjo kūrybiškumu, nes buvo įsitikinusi, kad holistinis mokymo ir mokymosi metodas yra itin svarbus. Ji turėjo galimybę plėtoti šias idėjas kūrybiškos mokyklos kontekste. Pasakojame apie knygos užsakymo, planavimo ir rašymo procesą, nes tai buvo kūrybiška veikla. Reikėjo atsižvelgti į daugybę dalykų, reikėjo disciplinuoto mąstymo, kad gimtų kažkas naujo.

Kūrybiškumo srityje dažniausiai keliami du pagrindiniai klausimai: (1) kaip apibrėžti kūrybiškumą ir (2) kaip jo mokyti? Kūrybiškumo apibrėžtis pateikiama pirmajame knygos skyriuje. Kol kas pakanka pasakyti, kad:

> **kūrybiškumas** – tai asmens gebėjimas sugalvoti naujų arba originalių idėjų, įžvalgų, pertvarkų, išradimų arba meno kūrinių, kurie ekspertų laikomi turinčiais mokslinę, estetinę, socialinę arba technologinę vertę.

Kad suprastumėte, kaip suformulavome šį apibrėžimą ir kieno darbais rėmėmės, turėsite perskaityti pirmąjį skyrių. Tikimės, kad rašydami šią knygą pateikėme naujų įžvalgų. Paliksime tai nuspręsti jums, kompetentingiems specialistams!

Knygoje rasite ir jums gerai žinomų idėjų. Manome, kad pagrindinis dalykas, kiek mums teko domėtis, yra ne tai, ar idėja yra žinoma, o tai, kaip ją galima panaudoti naujai, skatinant kūrybiškumą. Kitaip tariant, ar galite atrasti, pamatyti, išgirsti arba nujausti savo mokinių gebėjimą sukurti kažką naujo arba originalaus naudodami mūsų rekomenduojamas idėjas, strategijas, užduotis ir darbo būdus per pamokas.

Pirmajame skyriuje paaiškinama, kaip mes suprantame kūrybiškumą (ir kūrybišką mokymą bei kūrybišką mokymąsi), kituose knygos skyriuose siūloma, kaip mokyti (-is), kad būtų skatinamas kūrybiškumas. Kūrybiškumas nėra paprastas dalykas. Mokiniai kuria labai spontaniškai, todėl kartais gali atrodyti, kad tai paprasta. Kūrybiškumo ugdymas galimas mokant sistemingai mąstyti. Pirmiausia jūs, kaip specialistas, turite organizuoti ugdymą taip, kad jis skatintų kūrybiškumą. Jums gali tekti visiškai pakeisti nuomonę apie viską, įskaitant Bendrąją pradinio ugdymo programą (vert. past. – Anglijoje Nacionalinė bendroji ugdymo programa) (vis dėlto mes atsargiai jus tam paruošime pasiūlydami greitus praktinės veiklos pokyčius skyriuje „Kasdienis kūrybiškumas“).

Jeigu jums svarbi aplinka, kurioje vyksta pamoka, ir kitos aplinkos turėtų būti lygiai tokios pat svarbios. Atskleisime jums, kaip mokyklos ir platesnė – bendruomenės, tautos ir netgi pasaulio – aplinka gali tapti kūrybiškumo lavinimo priemone! Šioje misijoje būsite ne vieni: bendradarbiaudami su partneriais būsite dar kūrybingesni. Tikriausiai daugiausia iššūkių reikalaujanti praktinė veikla knygoje yra ta, kai jūs ir mokiniai imatės ekspertų vaidmenų. Nuslūgus pakiliai nuotaikai, kitame skyriuje kviečiame stabtelėti ir pagalvoti apie mąstymą. Paskutiniame skyriuje siūlome iššūkį: ar pradinės mokyklos ugdymo programa *iš esmės* gali būti kūrybiška nuo pradžios iki galo?

Baigdami šią įžangą, pateikiame tris mintis, kurios paskatins jus dirbti kūrybiškiau.

- Kūrybiškumas – tai teisė, o ne privilegija.
- Niekas negali būti kūrybiškas be kontrolės.
- Kūrybiškumas – ne magija, bet jis gali būti magiškas.

1. Kūrybiškumo apibrėžimas

Kokių minčių jums kyla, išgirdus žodį „kūrybiškumas"? Tikriausiai pagalvojate apie tokius garsius kūrybingus žmones kaip Pikaso, Einšteinas arba Mocartas. Galbūt manote, kad kūrybiškumas glaudžiai susijęs su kompozitorių, rašytojų ir menininkų darbu. Vieniems galbūt atrodo, kad kūrybingi gali būti tik talentingi žmonės, o kiti galvoja, kad mes visi esame kūrybingi. O galbūt manote, kad kūrybiškumas labai svarbus tokiose srityse kaip verslas, inovacijos ir verslumas. Jau pirmuosiuose šios knygos sakiniuose aptarėme labai įvairias sąvokas, kurios, be abejonės, yra kūrybiškumo dalis. Tačiau knygoje apie kūrybiškumą, jeigu tai įmanoma, reikia pateikti aiškų apibrėžimą. Oksfordo anglų kalbos žodynas kūrybiškumą apibrėžia kaip „kūrybingą jėgą arba gebėjimą, galėjimą kurti". Perskaičius šį apibrėžimą, iš karto kyla klausimas, kaip apibrėžti žodį „kūrybingas"? Pirmoji būdvardžio „kūrybingas" reikšmė Oksfordo anglų kalbos žodyne yra tokia: „turintis kūrimo gebėjimą, turintis polinkį kurti; susijęs su kūryba; gebantis sukurti". Natūralu, kad ji glaudžiai susijusi su „kūrybiškumo" apibrėžimu. Viename iš daiktavardžio „kūrybiškumas" apibrėžimų teigiama, kad „kūrybingas" yra tas žmogus, kurio darbas susijęs su kūryba. Kitame šio daiktavardžio apibrėžime gana techniškai kalbama apie reklamos kampanijoms parengtą kūrybišką medžiagą, pavyzdžiui, „kūrybinę dalį parengė įmonė „Saatchi and Saatchi". „Kūrybinė dalis" šiame kontekste reiškia naudotą medžiagą.

Regis, kūrybiškumo apibrėžime minimas „gebėjimas kurti" – paprasta ir patraukli idėja, atitinkanti mūsų tikslus. Visi gali ką nors sukurti, todėl visi gali būti kūrybingi: kūrybiškumas – žmogaus gebėjimas. Tačiau, koks tai gebėjimas ir kaip jį galima parodyti? Norint atsakyti į šiuos klausimus, reikia nuo žodynų apibrėžimų pereiti prie platesnių mokslinių darbų šia tema.

Kūrybiškumo tyrimai

Didelė dalis svarbių kūrybiškumo tyrimų buvo atlikti Jungtinėse Amerikos Valstijose. Modernų kūrybiškumo tyrimų laikotarpį Amerikoje pradėjo Džojaus Polo Gilfordo (Joy Paul Guilford) kreipimasis į Amerikos psichologų asociaciją 1950 m. Dž. P. Gilfordas pradėjo nuo glaudžių sąsajų tarp gebėjimų ir kūrybingų žmonių, kurias jis dar vadino tam tikromis charakterio bruožų grupėmis. Pasak jo, „pasibaisėtina" apleisti kūrybiškumo tyrimus (1987, p. 34). Dž. P. Gilfordas pabrėžė kūrybiško talento svarbą pramonėje, moksle, inžinerijoje ir valstybės valdyme. Pagrindinė jo pranešimo idėja buvo ta, kad kūrybiškumo, „kad ir menko galima tikėtis iš visų žmonių" (ten pat, p. 36).

Aštuntajame ir devintajame praėjusio amžiaus dešimtmetyje atlikti tyrimai dažniausiai buvo susiję su didelėmis pastangomis apibrėžti ir galų gale išmatuoti kūrybiškumą. Elio Polo Toranso (Ellis Paul Torrance) kūrybiškumo testai buvo vieni iš žinomiausių tokių matavimų pavyzdžių. Deividas Henris Feldmanas (David Henry Feldman) ir Ana Bendžamin (Ann Benjamin) (2006) susieja šį darbą su psichometriniu instrumentu, skirtu žmogaus psichinėms ir psichologinėms savybėms įvertinti, ir nurodo, kad dažnai cituojamos tokios sąvokos kaip „technologinis išradingumas" ir „idėjinis lankstumas" atsirado šios srities tyrimuose.

Labai svarbus Filipo Evarto Vernono (Philip Ewart Vernon) apibrėžimas (1989, p. 94): „kūrybiškumas reiškia asmens gebėjimą sugalvoti naujų arba originalių idėjų, įžvalgų, pertvarkų, išradimų arba meno kūrinių, ekspertų laikomų turinčiais mokslinę, estetinę, socialinę arba technologinę vertę." Čia svarbi mintis, kad kūrybiškumas neatsiejamas nuo originalumo. Tačiau originalumas neatsiranda iš niekur; jis kyla iš prieš tai atėjusių minčių ir iš jų semiasi įkvėpimo dabartyje. Pagrindinis žmonėms kylantis klausimas, kai jie ką nors vertina, ar tas dalykas yra originalus, ar ne. Žinoma, dėl originalumo galima daug ginčytis. Taip pat kaip ir dėl Dž. P. Gilfordo bei F. E. Vernono požiūrio, kad kūrybiškumas slypi „žmoguje". Tačiau tam, kad kūrybiškumą „pripažintų" kiti, šių autorių nuomone, visuomenė turi būti subrendusi priimti kūrybiškumą.

Viena įtakingiausių figūrų kūrybiškumo tyrimuose yra Mihalas Čiksentmihalis (Mihaly Csikszentmihalyi). Ankstyvuosiuose darbuose M. Čiksentmihalis (1990) susitelkė daugiausia į asmenybės motyvaciją ir naujų problemų atradimą. Atlikdamas tyrimus, kuriuose dalyvavo keli šimtai menininkų, jis siekė suprasti, kodėl vienų darbai buvo laikomi kūrybiškais, o kitų ne. Atlikęs asmenybės tyrimus, jis nustatė, kad kūrybingesni mokiniai turėjo šiuos bruožus: jie buvo jautrūs; atviri naujoms patirtims ir impulsams; savarankiški ir juos nelabai domino socialinės normos arba priimtinumas. Tačiau šiuos menininkus iš kitų išskiriantis bruožas buvo „šalta ir nuošali laikysena" (ten pat, p. 192). Netgi šiame etape M. Čiksentmihalis pripažino, kad svarbu tai, jog šie žmonės yra būsimi menininkai, o ne mokslininkai arba kokia nors kita žmonių grupė, ir kad tikriausiai šių tyrimo rezultatų negalima apibendrintai taikyti kitoms grupėms.

Kaip ir kitiems tyrėjams, M. Čiksentmihaliui ir jo tyrimo grupei nepavyko nustatyti jokio ryšio tarp tradicinių intelekto matavimo priemonių ir kūrybiškų pasiekimų kriterijų. M. Čiksentmihalis suprato, kad daugumai kūrybingų asmenybių problemos *suformulavimas* yra svarbesnis negu jos sprendimas. Taigi jis nutarė tirti menininkų „polinkį į atradimus". Mokinių grupei buvo parodyti vizualiai įdomūs daiktai ir duotos piešimo priemonės. Jų

buvo paprašyta piešti tai, kas jiems patinka, ir tiek laiko, kiek jiems reiks. Įvertinant mokinių polinkį į atradimus buvo atsižvelgiama į tai, koks daiktų skaičius buvo jų piešiniuose – kuo daugiau nupieštų daiktų, tuo labiau tikėtina, kad problemą buvo bandoma išspręsti iš atradėjo pozicijų. Taip pat buvo svarbu, kaip daiktai pasikeitė mokinių piešiniuose. Pripažinti menininkai ir dėstytojai įvertino mokinių, kurie parodė savo atradėjo gyslelę, piešinius aukštesniais balais, nes šie piešiniai buvo gerokai originalesni negu mokinių, kurie bandė išspręsti problemą priimtinais būdais. Po tyrimo praėjus maždaug septyneriems metams pasirodė, kad mokiniai, kurių piešiniai buvo išradingesni, sulaukė didesnės sėkmės kaip kūrėjai. Iš ankstyvųjų darbų, kuriuose buvo taikytas į asmenį sutelktas metodas, M. Čiksentmihalis padarė išvadą, kad ne viskas dar iki galo išsiaiškinta. Tuomet jis pasiūlė įprastą klausimą „kas yra kūrybiškumas?“ keisti klausimu „kur yra kūrybiškumas?“ (1990, p. 200). Jo garsiojoje „sistemų perspektyvoje“ (p. 205) kūrybiškumas suprantamas kaip sąveika tarp asmens, tam tikros srities atstovų ir pačios srities.

Sritis – tai sistema, turinti savo taisykles. Tai gali būti matematika, tikyba, žaidimai ar sportas. Pavyzdžiui, Vakarų klasikinė muzika suprantama kaip tam tikras garsų ir pauzių derinys, kuris yra priimtinas klasikinės muzikos atlikėjams ir klausytojams. Srities atstovai turi galią daryti poveikį sričiai. Muzikos konkursai, pavyzdžiui, Lionelio Terčio tarptautinis altų konkursas ir seminaras, rodo, kaip klasikinės muzikos atstovai daro įtaką šiai sričiai. Stojimas į muzikos akademijas ir skiriamos stipendijos taip pat gali būti suvokiami kaip įtaka šiai sričiai. Pagrindinė tam tikros srities atstovų funkcija – išsaugoti sritį nepakitusią. Tačiau jie taip pat gali nuspręsti, ar „uždega žalią šviesą“ srities naujovėms. Asmens vaidmuo yra keisti sritį, o tos srities atstovų vaidmuo – įvertinti tuos pokyčius. Srityje įvykę pokyčiai simbolizuoja kūrybiškumą.

Teresa Amabail (Teresa Amabile) taip pat gerokai prisidėjo prie kūrybiškumo tyrimų. Kadangi jos netenkino standartiniai kūrybiškumo testai, ji naudojo testus ir užduotis, kurias atliekant reikėjo padaryti koliažus iš popieriaus, parašyti haiku (vert. pastaba – Japonijos poezijos forma) ir pan. Po to specialistai, tokie kaip studijose dirbantys dailininkai ir poetai praktikai, vertino jų kūrybiškumą ir kitus lygmenis. T. Amabail tai vadina „vertinimu konsensuso pagrindu“ (1990, p. 65): „gaminys arba atsakymas yra kūrybiškas tiek, kiek atitinkami stebėtojai nepriklausomai susitaria, kad jis yra kūrybiškas. Atitinkami stebėtojai – tai asmenys, susipažinę su sfera, kurioje gaminys yra sukurtas arba gautas tam tikras atsakymas“ (ten pat, p. 65). Ji naudoja šią koncepcinę kūrybiškumo apibrėžtį: „gaminys arba atsakymas pripažįstamas kūrybišku pagal tai, kiek (a) produktas yra naujoviškas ir tinkamas, o

atsakymas naudingas, teisingas arba vertingas tam tikrai užduočiai atlikti, ir (b) kiek pati užduotis yra euristinė, o ne algoritminė“ (p. 66). T. Amabail atkreipia dėmesį, kad, nors kūrybiškumą kartais labai sunku apibrėžti, pamatę vertintojai jį atpažįsta. Jie taip pat gana lengvai sutaria dėl vieningos nuomonės, ypač apie gaminius, tačiau rečiau, kai kalbama apie asmenų arba procesų kūrybiškumą. Manome, kad T. Amabail taip pat yra teisi sakydama, kad kūrybiškumas – tai nuolatinė, nepertraukiama būsena, kuri turi lydėti mus kasdien, kad vieną gražią dieną mes taptume einšteinais, mocartais ar pikaso. Skirtingi žmonės šią būseną patiria skirtingai, atsižvelgiant į jų gebėjimus, pažintinį mąstymą, motyvaciją ir kitas aplinkybes.

Vedant pamokas mokyklose svarbu suprasti, kad kūrybiškumas priklauso nuo asmenų nuomonės ir nėra tam tikras fiksuotas dydis. Jeigu kūrybiškumo galima išmokyti, tuomet mokytojams čia teks svarbus vaidmuo. Mokytojai – savo dalykų, kuriuos studijuodami jie įgijo mokslinį laipsnį ir dar daugiau, specialistai. Jie taip pat gerai išmano vaiko raidą, o tai suteikia jiems tinkamų žinių mokinių kūrybiškumui vertinti. Tai šiek tiek panašu į Anos Kraft (Anna Craft) (2000) „mažosios k“ kūrybiškumą (vert. past. – „mažosios k“ kūrybiškumas – kasdienis kūrybiškumas, „didžiosios k“ kūrybiškumas – garsių kūrėjų kūrybiškumas).

Šioje knygoje kūrybiškumo apibrėžtis – tai šiek tiek pakeista F. E. Vernono (1989) versija:

> **kūrybiškumas** – tai asmens gebėjimas sugalvoti naujų arba originalių idėjų, įžvalgų, pertvarkų, išradimų arba meno kūrinių, ekspertų laikomų turinčiais mokslinę, estetinę, socialinę arba technologinę vertę.

Jeigu vaikas laikomas kūrybingu, jis turi mokėti parodyti gebėjimą kurti. Tai reiškia, kad jis turi pasižymėti originaliu mąstymu, kuris dažnai, bet ne visada, virsta realiais produktais. Reikia apsispręsti, ar tai galima vadinti kūrybiškumu. Mokyklose paprastai tai įvertina klasės mokytojai. Švietime dažnai pasitaiko daug kitų su kūrybiškumu glaudžiai susijusių terminų.

Kūrybiškas mokymas – tai mokymas, kuriam būdingas originalus mąstymas ir veiksmai. Kūrybiškai mokomi mokiniai gali tapti kūrybingesni, bet gali to ir nenutikti. Labiau tikėtina, kad mokymas, kuris atsižvelgia į *mokinių* kūrybiškumą, skatins mokinių kūrybiškumą labiau negu kūrybiškas mokymas kaip toks.

Kūrybiškumo mokymas gali būti atskleidžiamas per kūrybinio rašymo kursus. Mokytojai gali padėti mokiniams ugdyti savo kūrybiškumą per menų pamokas, pavyzdžiui,

kuriant muziką, dizainą ir pan. Galima teigti, kad kūrybiškumo galima „išmokyti“ ar bent jau duoti jam impulsą.

Kūrybiškas mokymasis – ši sąvoka tapo labai svarbi Anglijoje pastaraisiais metais. Apie ją pakalbėsime likusioje šio skyriaus dalyje.

Kūrybiškas mokymasis

1999 m. vyriausybės nurodymu pateiktoje ataskaitoje „Visų mūsų ateitis: kūrybiškumas, kultūra ir švietimas“ (angl. *All our futures: Creativity, culture and education*) (Nacionalinio patariamojo komiteto kūrybiško ir kultūrinio švietimo klausimais (NACCCE ataskaita, 1999) teigiama, kad nacionalinė kūrybiško ir kultūrinio švietimo strategija atlieka esminį vaidmenį, siekiant realizuoti visų jaunų žmonių galimybes (panagrinėsime, kiek nacionalinėms strategijoms pavyko tai pasiekti 8 skyriuje „Kūrybiškumas pradinio ugdymo programoje“). Vienas geriausių pokyčių, įvykusių po NACCCE ataskaitos, buvo nacionalinė Kūrybinių partnerysčių iniciatyva. Manome, kad didžioji dalis veiklos, įvykdytos pagal Kūrybinių partnerysčių iniciatyvą, buvo puiki. Iš tiesų kai kuriuos pavyzdžius, pateiktus likusiuose knygos skyriuose, įkvėpė būtent Kūrybinių partnerysčių veikla ir idėjos. Vis dėlto šiame skyriuje mūsų tikslas kitoks – išnagrinėti apibrėžtis ir sampratas.

Kūrybinių partnerysčių ankstyvajame etape dominavo terminas „kūrybiškas mokymasis“. Jį vis dar galima rasti Kūrybinių partnerysčių interneto svetainės tyrimų dalyje.

Kūrybines partnerystes sudaro kompleksiška kūrybiško mokymosi galimybių programa, skirta kūrybiškam mokymui ir mokymuisi plėtoti bei pasiekti, kad jis taptų vyraujančiu, taip pat diegti pokyčius visoje mokykloje, mokinių ugdymo programoje ir platesnėje bendruomenėje.

Kūrybinių partnerysčių programomis siekiama mesti iššūkį mokymosi praktikai ir ją plėtoti šiais būdais:

- tiriant kūrybišką rizikavimą ir inovacijas;
- tiriant, koks galėtų būti XXI a. švietimas;
- pagrindžiant ir skleidžiant kūrybiško mokymosi metodikas;
- didinant kultūros ir kūrybos sektorių galimybes veiksmingai bendradarbiauti su mokyklomis.

(Kūrybinių partnerysčių interneto svetainė, 2008)

Terminas „kūrybiškas mokymasis“ nebevartojamas interneto svetainės skiltyje „Kūrybinės partnerystės, kas tai?“ (angl. *What is Creative Partnerships?*). Pirmenybė čia jau teikiama žodžiui „kūrybiškumas“.

Kūrybinės partnerystės – tai pavyzdinė vyriausybės kūrybiškumo programa, skirta mokykloms ir jaunuoliams, kurią vykdo Anglijos menų taryba, o finansuoja DCSF (Vaikų, mokyklų ir šeimų departamentas) ir DCMS (Kultūros, žiniasklaidos ir sporto departamentas). Jos tikslas ugdyti:

- jaunuolių kūrybiškumą, skatinant jų polinkius ir plėtojant pasiekimus;
- mokytojų įgūdžius ir jų gebėjimą dirbti su kūrybingais praktikantais;
- mokyklų bendruomenės požiūrį į kultūrą, kūrybiškumą ir bendradarbiavimą partnerystėje;
- gebėjimus, įgūdžius ir plėtoti darnųjį kūrybinių industrijų vystymąsi.

Ankstyvajame Kūrybinių partnerysčių etape D. Vaizas ir D. Spendlav dalyvavo tyrimuose, apie kuriuos netrukus papasakosime. Viena iš pirmųjų jų užduočių buvo išanalizuoti tuo metu naudotas apibrėžtis, ypač „kūrybiško mokymosi“. Šiame skyriuje aptarę kūrybiškumo tyrimus neapibrėžėme termino „kūrybiškas mokymasis“. Mes atlikome kūrybiško mokymosi tyrimus ir norėjome sužinoti šio termino kilmę ir ką jis reiškė. Aiški apibrėžtis buvo būtina ir vertinant Kūrybinių partnerysčių iniciatyvos veiklą. Todėl D. Spendlav ir D. Vaizas ištyrė, kaip mokytojai ir kūrybinių profesijų atstovai supranta kūrybišką mokymąsi.

Tyrime buvo iškelti šie klausimai.

1. Kaip kūrybišką mokymąsi apibrėžia švietimo politikos formuotojai ir tyrimų literatūra?
2. Koks dviejų kūrybinių partnerysčių dalyvių požiūris į kūrybišką mokymąsi?
3. Su kokiomis kliūtimis susiduria kūrybiškumas ir kūrybiškas mokymasis?
4. Ar tyrimo sistema padeda geriau suprasti tyrimo plėtrą?
5. Kiek Kūrybinės partnerystės remiasi tyrimų įrodymais?
6. Kokias rekomendacijas būtų galima pateikti būsimai švietimo politikai ir planavimui?

Šiame skyriuje daugiausia dėmesio skirsime 1, 2, 3 ir 5 klausimams.

Kūrybinė partnerystė Nr. 1

Kūrybinės partnerystės Nr. 1 veikloje iš viso dalyvavo 25 pradinės ir vidurinės mokyklos. Visos mokyklos bendradarbiavo su kūrybinių profesijų atstovais projektuose, skirtuose mokinių kūrybiškam mokymuisi tobulinti. Atlikti mokyklų tyrimus iš pradžių padėjo septyni kuratoriai, turintys įvairių mokomųjų dalykų ir ugdymo pakopų žinių. Jie visi dirbo regiono universiteto švietimo skyriuje. Kiekvienas kuratorius turėjo praleisti keturias dienas kiekvienoje iš trijų kuruojamų mokyklų, kad įvertintų mokyklų kūrybiškumo lygį. Skiriant tyrimų kuratorių tam tikrai mokyklai, buvo stengiamasi atsižvelgti į kuratoriaus dalykines žinias apie ugdymo programos sritis, susijusias su mokyklų vykdomais projektais.

Buvo surengta įžanginė konferencija, kurioje mokytojai buvo mokomi, kaip atlikti kūrybiškumo tyrimus. Konferencijoje buvo aptarti tam tikri kūrybiškumo tyrimų aspektai ir įvadiniai metodiniai klausimai. Buvo pristatyta tyrimų struktūra, ir tyrimų kuratorių grupė kartu su savo mokyklomis pradėjo rengti preliminarius planus.

Tyrimų struktūroje buvo numatyti trys etapai, kuriuose reikėjo suminių, dokumentais pagrįstų įrodymų. Pirmajame etape buvo rengiami susitikimai su kuratoriais ir mokyklomis. Per juos reikėjo susitarti dėl tyrimų plano. Visos mokyklos parengė tyrimų planus pagal savo kūrybinius projektus. Antrojo etapo susitikimuose buvo aptariama pažanga ir daugiausia dėmesio skiriama surinktiems duomenims ir tam, kaip šiuos duomenis būtų galima analizuoti. Paskutiniojo etapo susitikimuose buvo rengiamasi stendinės ataskaitos pristatymui metinėje konferencijoje. Mokyklos turėjo išskirti pagrindinius ir bendresnio pobūdžio tyrimų rezultatus, susijusius su praktiniais projektų aspektais. Galima mokyklų vadovų vaidmens svarba kūrybiškam mokymuisi nustatyta nusprendus surengti papildomus pokalbius su aštuoniais partnerystėje dalyvavusių mokyklų vadovais. Per šiuos pokalbius, kurie buvo įrašyti ir transkribuoti, buvo užduodami klausimai apie tai, kaip mokyklų direktoriai apibrėžia kūrybišką mokymąsi.

Kūrybinė partnerystė Nr. 2

Kūrybinės partnerystės Nr. 2 veikloje iš viso dalyvavo 25 pradinės ir vidurinės mokyklos. Autoriams buvo nurodyta išsamiai įvertinti Kūrybinės partnerystės Nr. 2 darbą. Atliekant vertinimą buvo surengti pokalbiai su tikslinėmis grupėmis, kurias sudarė mokytojai ir

kūrybinių profesijų atstovai iš visų partnerystės Nr. 2 grupių, ir pokalbis su tarpininkų (angl. *facilitator*) tiksline grupe bei atlikta dokumentų analizė. Visi dalyviai turėjo užpildyti savęs vertinimo anketą. Tai jiems suteikė galimybę pamąstyti, ar kūrybiniai projektai įgyvendinami sėkmingai. Visi pokalbiai buvo įrašyti ir transkribuoti.

Surengtoje įžanginėje konferencijoje buvo tęsiami kūrybiškumo tyrimų mokymai mokytojams (Kūrybinėje partnerystėje Nr. 2 vadinamiems „veiksmų tyrėjais") ir tyrimų kuratoriams. Konferencijoje buvo aptariami tam tikri kūrybiškumo ir kūrybiško mokymosi tyrimų aspektai bei įvadiniai metodiniai klausimai. Veiksmų tyrėjai ir kūrybinių profesijų atstovai parengė formą, kurią reikėjo pildyti kiekviename iš keturių etapų, siekiant stebėti, kaip kinta kūrybiško mokymosi supratimas. Buvo pristatyta tyrimų struktūra, o tyrimų kuratorių grupė, kurią sudarė trys universiteto darbuotojai ir trys kūrybinių profesijų atstovai, kartu su mokyklomis pradėjo rengti preliminarius planus.

Tyrimų struktūroje numatyti keturi etapai, kuriuose reikėjo suminių, dokumentais pagrįstų įrodymų. Pirmajame etape buvo rengiami susitikimai su kuratoriais ir mokyklomis, per kuriuos jie turėjo susitarti dėl tyrimų plano. Visos 25 mokyklos parengė tyrimų planus pagal savo kūrybinius projektus. Antrojo etapo susitikimuose buvo aptariama tyrimų pažanga ir daugiausia dėmesio skiriama surinktiems duomenims ir tam, kaip šiuos duomenis būtų galima analizuoti. Trečiojo etapo susitikimuose pagrindinis dėmesys buvo skiriamas duomenų analizei, o paskutiniojo etapo susitikimuose – duomenų sklaidai rengti.

Kūrybiško mokymosi apibrėžimas

Mokytojai, mokyklų direktoriai ir kūrybinių profesijų atstovai apibrėždami kūrybiško mokymosi sąvoką taiko labai įvairias idėjas. Vienas iš mokytojų veiksmų tyrėjų taip apibūdino kūrybišką mokymąsi: „teikiantis malonumą ir džiaugsmą, išlaisvinantis, aktualus, orientuotas į mokinį, įkvepiantis, lavinantis gebėjimus užduoti klausimus ir spręsti problemas, vertinantis kūrybiškas idėjas, naujus mokymosi būdus, integruotas, didinantis savivertės jausmą, motyvaciją, skatinantis siekti, metantis iššūkį įsitvirtinusioms dogmoms ir pažiūroms." Tai, be abejo, įspūdingas pageidautinų mokymo ir mokymosi aspektų sąrašas, tačiau kiek jis unikalus ir būdingas tik kūrybiškam mokymuisi lyginant su kitais mokymosi tipais? Kai kuriems dalyviams buvo apskritai sunku pateikti apibrėžimą ir atrodė, kad juos pribloškė galima sąvokos apimtis. Kiti, remdamiesi švietimo politika ir praktika, teigė, kad nuo inici-

atyvos pradžios Kūrybinių partnerysčių siūlomas apibrėžimas pasikeitė ir, jų manymu, jų pačių apibrėžimas taip pat pasikeitė dėl perskaitytos literatūros ir iniciatyvų, kurios buvo įgyvendinamos tuo pačiu metu kaip ir Kūrybinės partnerystės, įtakos. Kad apibrėžiant kūrybišką mokymąsi kilo sunkumų, parodė diskusijos, kuriose dalyviai kartais apsiribojo konkrečiais kūrybinio projektinio darbo apibrėžimais, nes galbūt jiems trūko pasitikėjimo savimi ir supratimo, jog galėtų diskutuoti apie abstrakčią sąvoką. Dėl tokio neapsisprendimo buvo sunku apibrėžti kūrybišką mokymąsi.

Kitas lygiai toks pat dažnas atsakymas buvo, kad kūrybiškas mokymasis iš esmės apima naujus mokymo metodus. Vienas direktorius netgi pasakė, kad vietoje žodžių „kūrybiškas“ arba „kūrybiškumas“ reikėtų vartoti frazę „mokymosi būdai“. Kiti nurodyti mokymo metodai buvo: tarpdalykinis mokymas, mokymas, orientuotas ne į ugdymo programą, mokymo metodas, kai mokinys yra mokymo „centras“ ir praktika besiremiantis mokymas. Visi jie rėmėsi skirtingais planavimo būdais, kuriuos pasiūlė partneriai iš kūrybinio sektoriaus. Jeigu kūrybiškas mokymasis reiškia kitokius mokymo ir (arba) mokymosi stilius, sunku nustatyti, kaip Kūrybinių partnerysčių poveikis gali skirtis nuo kitų nesuskaičiuojamų iniciatyvų, kuriomis siekta keisti mokytojų praktiką. Manėme, kad žodis „kūrybiškas“ turėtų išsiskirti, atspindėti kažką tikrai kitokio, o ne tik eilinį mokytojų praktikos pasikeitimą.

Mes pastebėjome, kad esama glaudaus ryšio tarp ankstesnių tyrimų išvadų, jog mokiniai tampa kūrybingesni, kai gali kartu su mokytojais kurti ir kontroliuoti ugdymo programos įgyvendinimo planą, prisiimti už jį daugiau atsakomybės ir geriau suprasti tyrimų dalyvių pasiūlytą kūrybiško mokymosi apibrėžimą. Vienas iš mokytojų veiksmų tyrėjų pabrėžė mokinių smalsumą, kuris virsta atsakomybe: „Kai mokiniai nori sužinoti daugiau apie tai, ką aš kalbu, nes jiems pasidaro įdomu,.. tada jie jau nemano, kad aš stengiuosi juos to būtinai išmokyti.“ Kiti dalyviai pabrėžė, kad mokymuisi turėtų vadovauti mokinys ir jis turėtų būti neribojamas laiko, taip pat paminėjo, kad mokiniai turėtų būti atsakingi už mokymąsi, kad jis taptų asmeniškai aktualus. Atsakymuose taip pat buvo gana dažna mokymosi be apribojimų idėja ir kai kurie dalyviai atkreipė dėmesį į vaizduotės pasitelkimą. Šiai sąvokai, kuri, mūsų manymu, galėtų tinkamiau apibrėžti kai kuriuos mokymosi pavyzdžius negu terminas „kūrybiškumas“, skirta nepakankamai dėmesio. Mintis, kad svarbu rizikuoti, taip pat gana dažnai kartojasi.

Kūrybiško mokymosi kliūtys

A. Kraft (2005) teigia, kad kūrybiškumo plėtros kliūtys švietime susijusios su mokymo „sutechniškėjimu“, naujų technologijų apribojimais, švietimo politikos ir praktikos prieštaravimais ir apribojimais, kylančiais iš centralizuotai apibrėžtos pedagoginės praktikos. Mūsų tyrimuose atsakymus buvo galima suskirstyti į tris kliūčių grupes: įstatymų galią turinčias, organizacines ir pedagogines.

Įstatymų galią turinčių reikalavimų grupei priskirtos kliūtys apėmė įstatymuose numatytus testus, kuriuose pabrėžiamos „žinios, o ne pasiekimai“, Nacionalinę ugdymo programą, rašymo, skaitymo ir skaičiavimo strategijas bei „audito kultūros“ egzistavimą. Dažnai minima kliūtis buvo Anglijos nacionalinės mokyklų vertinimo agentūros („Ofsted“) vykdomi mokyklų ugdymo veiklos patikrinimai ir įvertinimai, darantys didelę įtaką Anglijos mokyklų politikai.

Pasirodo, kad kūrybiškumas nebuvo pakankami pabrėžiamas „Ofsted“ patikrinimų sistemoje. Kaip pasakė vienas mokyklos direktorius: „Jie dažnai neskiria pelų nuo grūdų.“

Organizacinės kliūtys buvo susijusios su mokyklose egzistavusiu poreikiu konkuruoti. Tai reiškia, kad dažnai sunku organizuoti darbą tarp atskirų mokyklų fakultetų arba departamentų (vert. past. – Anglijos mokyklų padaliniai (skyriai), ypač jeigu iš mokyklų direktorių ir (arba) aukščiausios grandies vadovų sulaukiama labai mažo arba menko palaikymo. Dar viena kliūtis, kurią konkrečiai išskyrė kai kurie mokyklų direktoriai, buvo tėvų įtaka. Atrodo, kad tėvai dažnai aiškiai žino, ko jie tikisi iš mokyklos teikiamo ugdymo, tačiau jų nuostatos kartais prieštarauja mokyklos personalo požiūriui. Buvo pateiktas pavyzdys, kad kai kurie tėvai manė, jog „mokyklose reikėtų užsiimti kitais dalykais, o ne išdidžiai vaikštinėti apsimetant romėnų kariu.“

Dar viena kliūtis – noras užsitikrinti saugumą. Nors mokytojai nori rizikuoti, jie vengia tai daryti, nes juos varžo didelė atsakomybė mokiniams, tėvams ir mokyklos vadovybei. Tai, kad sunku pasitraukti iš saugaus žaidimo, matėsi iš vienos mokyklos vadovo požiūrio, kuris manė, jog mokytojai prarado savo kvalifikaciją: „Manau, jog kai kurie žmonės yra taip įsigilinę į ugdymo programos išdėstymą, kad jie jaustųsi labai pažeidžiami, [jeigu] jiems būtų suteikta per daug laisvės.“ Tai tikriausiai galėjo reikšti, kad mokytojai negeba ugdyti kūrybiškų savo mokinių savybių.

Kita pedagoginė kliūtis atsiskleidė kalbant apie kūrybinių profesijų atstovų (pvz., šokėjų, menininkų ir pan.) paramą. Jaučiama, kad, nors jų indėlis buvo vertinamas, kūrybinių

profesijų atstovai kartais nepakankamai gerai išmano vaikų raidą, atitinkamą pedagogiką ir tokius klausimus kaip sveikata ir sauga mokykloje. Išklausius kūrybinių profesijų atstovų ir mokytojų pastebėjimus šiuo klausimu, buvo akivaizdu, kad abi šalys šią problemą perdeda ir kad stipresnės partnerystės gali natūraliai ją sumažinti, o šią problemą išspręsti būtų naudinga visoms šalims.

Diskusija

Duomenis apie tai, kaip projekto dalyviai supranta kūrybiško mokymosi kliūtis, ribojo dar ir tai, kad duomenys buvo renkami tuo metu, kai dėl kūrybiško mokymosi apibrėžimo nebuvo susitarta. Dėl to savo išvadose vadovaujamės požiūriu, kad kliūtys buvo įžvelgtos tik iš dalies suprantant šią sąvoką. Tačiau, nors ir buvo daug neaiškumo, akivaizdu, kad kūrybiškas mokymasis yra ne toks formalus ir mažiau ribojantis nei ankstesnė praktika. Jeigu tai tiesa, dvi svarbiausios nustatytos kliūtys buvo vertinimo sistema ir formali ugdymo programa. Didelė neigiama įtaka padaryta taikant testavimo sistemą, kuri tarsi susiaurina ugdymo programą ir yra kritikuojama iki šiol, nuo tada, kai buvo persvarstytos Anglijos taisyklių kodekso pataisos (žr. 8 skyrių). Nacionalinės rašymo, skaitymo ir skaičiavimo strategijos, kurios yra formalios ugdymo programos dalis, laikytos itin didele kūrybiško mokymosi kliūtimi.

Svarbiausia tyrimo išvada yra ta, kad terminas „kūrybiškas mokymasis“ nėra tiksliai apibrėžtas ir dėl to praktikams, švietimo politikos formuotojams ir tyrėjams reiškia skirtingus dalykus. Dažniausiai tyrimo dalyviai siūlė kūrybišką mokymąsi pavadinti tiesiog nauju mokymosi stiliumi.

Padarę tokią išvadą, mėginome pasiūlyti darbinę kūrybiško mokymosi apibrėžtį sujungdami dalyvių nuomones su mūsų ankstesnių tyrimų analize. Kūrybišką mokymąsi apibrėžėme taip:

> **kūrybiškas mokymasis – tai mokymasis, skatinantis originalų mąstymą, kurį atitinkami stebėtojai pripažįsta vertingu.**

Iš pradžių šis apibrėžimas buvo siūlomas kaip darbinis, nes remiantis mūsų darbu su Kūrybinėmis partnerystėmis mums atrodė, kad būtent to reikia, kad kūrybiška prak-

tika ir kūrybiško mokymosi tyrimai būtų tikslesni. Apibrėžime pabrėžiamas mąstymas, o ne produktai – jis atspindi įsitikinimą, kad bet kokiam kūrybiškam mokymuisi reikalingas aiškus mąstymo procesas. Jo rezultatas gali būti realus produktas, bet jis gali ir nebūti sukurtas, tačiau realių produktų sukūrimo stebėjimas gali padėti įvertinti, ar mąstoma kūrybiškai.

Atrodo, kad mūsų pasiūlyta apibrėžtis yra naudinga, tai rodo D. Feldmano (įžanginis komentaras ir A. Kraft, Teresos Kremin (Teresa Cremin) ir Pamelos Burnard (Pamela Burnard) skyrius apie vykdomus kūrybiško mokymosi tyrimus jų puikioje knygoje „Kūrybiškas mokymasis 3–11" (angl. *Creative learning 3–11*) (2008). Šios knygos tikslas – įvertinti ir apibrėžti sąvoką „kūrybiškas mokymasis". Siekiant šio tikslo didelis dėmesys skiriamas Šakantulos Banaji (Shakuntala Banaji) ir Endriu Burn (Andrew Burn) ataskaitai „Kūrybinės partnerystės" (2006), kurioje pateikiamos kitokios mintys apie kūrybiškumą. Šis darbas puikiai primena, kad skirtingos sąlygos ir tradicijos sukelia skirtingas mintis apie kūrybiškumą. Tačiau mūsų neįtikina jų argumentas, kad kūrybiškumą lengviau nusakyti jų pateikiamomis mintimis negu ieškant apibūdinimų, kuriais siekiama kūrybiškumą konkrečiai apibrėžti. Mums atrodo, kad susitarimas, kaip apibrėžti kūrybiškumą, yra atskaitos taškas, siekiant suprasti, koks jis yra įvairiose situacijose ir ypač per pamokas.

D. Feldmanas (2008) pateikia svarbų argumentą, kad net ir labai preliminarios terminų „kūrybiškas" ir „mokymasis" reikšmės bei jų tarpusavio ryšių apibrėžimas gali padėti mums geriau suprasti kūrybišką mokymąsi. Sutinkame su šiuo teiginiu, todėl šioje knygoje ir siekiame patikslinti kūrybiškumo sąvoką ir parodyti galimus jo ryšius su mokymusi. D. Feldmanas ir A. Bendžamin (2006) itin pabrėžia teigiamą ankstyvosios vaikystės pedagogų įtaką kūrybiškumo palaikymui dirbant su vaikais. Tačiau jie perspėja, kad nekritiškas mąstymas apie konkrečias ugdymo praktikos tendencijas, kurios gali apimti kūrybišką mokymąsi, mums nebus naudingos. Puiki Bernedetos Dafi (Bernadette Duffy) (2006) knyga – nuolatinės kūrybiškumo svarbos ankstyvojoje vaikystėje pavyzdys. Pradinėje mokykloje kūrybiškumas susiduria su sunkumais ir neturi nustatytos ir aiškios vietos. Tikimės, kad mūsų knyga bus mažytis indėlis nugalėti šias kliūtis.

2. Kūrybiškumą skatinančio ugdymo organizavimas

Aštuntajame skyriuje pakalbėsime apie tai, kaip vyriausybė vis labiau stiprina Nacionalinės ugdymo programos vykdymo priežiūrą. Nors tai nesukuria idealių sąlygų kūrybiškumui ugdyti, vis dar turima pakankamai laisvės individualiai nuspręsti, ko ir kaip mokome pradinėje mokykloje, net ir laikydamiesi Nacionalinei ugdymo programai įstatymų keliamų reikalavimų. Atrodo, kad tam tikra kova vyksta tarp skirtingų suinteresuotų šalių ir valdžios. Taigi kartais kūrybiškumas yra skatinamas ir giriamas, o kartais jis paskęsta tarp kitų, didesnę galią turinčių, reikalavimų. Gera žinia ta, kad savimi pasitikintys ir veiksmingai dirbantys mokytojai vis dar gali rasti daugybę progų kūrybiškumui per pamokas ugdyti. Nors daugelis šiame skyriuje aptariamų klausimų kūrybiškumo požiūriu nėra unikalūs, manome, kad jie galėtų būti veiklos per pamokas ir mokyklos aplinkos (bei mąstymo) dalis, būtina skatinant kūrybiškumą per įvairių dalykų ugdymo programas.

Įstatymų bazė

Pažvelkime į Nacionalinę bendrąją ugdymo programą. Nors joje numatoma, ko reikia mokyti kiekviename mokomajame dalyke, stebėtinai mažai dalykų mokymo programose remiasi turiniu – pagrindinės išimtys yra gamtos mokslai, istorija ir geografija. Nors Nacionalinėje pradinio ugdymo strategijoje numatomi tam tikri tikslai anglų kalbos ir matematikos mokymui, Nacionalinėje ugdymo programoje nepateikiami jokie konkretūs reikalavimai, kiek valandų turėtų būti skirta mokomiesiems dalykams arba kokią mokslo metų dalį reikėtų jiems skirti. Kūrybiškumo požiūriu svarbu tai, kad joje nenurodoma praktikams, kaip turėtų būti mokoma, ir neužkertamas kelias tarpdalykiniam mokymuisi. Ankstyvajame nacionalinio ugdymo turinio etape Kvalifikacijų ir ugdymo programos institucija (angl. *Qualifications and Curriculum Authority, QCA*) pateikė siūlomus darbo planus, skirtus programos reikalavimams įvykdyti, ir kai kurie mokytojai klaidingai suprato, kad tai – vienintelis būdas interpretuoti ugdymo programas.

Gal imkime kitaip žiūrėti į Nacionalinę ugdymo programą? Programa turėtų apimti ir pagrindinius, ir mąstymo gebėjimus; jie gali padėti pritaikyti ugdymo programą kiekvieno mokinio ugdymo poreikiams.

Jūs tikriausiai nenustebsite išgirdę, kad 2.1 lentelėje mus labiausiai domina „kūrybiško mąstymo gebėjimų“ stulpelis. Tai – oficialus mokinių skatinimas sugalvoti naujų idėjų ir pasitelkti savo vaizduotę. Tačiau, kaip matyti iš pirmojo skyriaus, kūrybiškumui taip pat svarbi „problemų kėlimo“ idėja.

2.1. lentelė. *Nacionalinėje ugdymo programoje numatyti mąstymo ir pagrindiniai gebėjimai*

NACIONALINĖJE UGDYMO PROGRAMOJE NUMATYTI MĄSTYMO GEBĖJIMAI				
Informacijos apdorojimo	*Mąstymo*	*Tyrinėjimo*	*Kūrybiško mąstymo*	*Vertinimo*
Reikiamos informacijos radimas ir surinkimas	Nuomonės ir veiksmų pagrindimas	Tinkamų klausimų uždavimas	Idėjų generavimas ir plėtojimas	Sprendimų vertinimas
Rūšiavimas ir klasifikavimas	Išvadų ir prielaidų darymas	Problemų kėlimas ir apibrėžimas	Hipotezių kėlimas	Perskaitytos, išgirstos informacijos ir atliktų darbų vertės nustatymas
Sekos numatymas	Tikslios kalbos vartojimas išreiškiant nuomonę	Planavimas, ką daryti ir kaip tirti	Vaizduotės pasitelkimas	Kriterijų savo ir kitų darbui ar idėjoms įvertinti nustatymas
Lyginimas ir supriešinimas	Nuomonės, kuri remtųsi priežastimis arba įrodymais, formavimas ir sprendimų priėmimas	Rezultatų prognozavimas ir padarinių numatymas	Alternatyvių padarinių ieškojimas	Pasitikėjimas savo sprendimais
Visumos ir dalių ryšių analizavimas		Išvadų tikrinimas ir idėjų tobulinimas		

NACIONALINĖJE UGDYMO PROGRAMOJE NUMATYTI PAGRINDINIAI GEBĖJIMAI					
Skaičių taikymas	*Bendravimas*	*Mokymosi ir pasiekimų tobulinimas*	*Informacinės technologijos*	*Problemų sprendimas*	*Darbas grupėje*
Skaitmeninės informacijos aiškinimas	Diskusijos	Tikslų kėlimas	IT (informacinių technologijų) naudojimas informacijai rasti	Problemų ir galimybių įvardijimas	Darbo planavimas
Skaičiavimas	Pristatymas	Plano naudojimas	IT naudojimas informacijai kaupti	Galimybių planavimas ir išbandymas	Tikslų paieška
Rezultatų aiškinimas ir išvadų pristatymas bendrai	Skaitymas ir informacijos gavimas	Pažangos ir pasiekimų apžvalga	IT naudojimas informacijai pristatyti	Patikrinimas, ar problemos buvo išspręstos	Tikslų nustatymas
Grafikų ir lentelių naudojimas	Skaitymas ir informacijos apibendrinimas				Darbo peržiūra
Diagramų naudojimas	Skaitymas ir informacijos sintezė				Darbas grupėse
Žemėlapių naudojimas	Bendras dokumentų rengimas				Darbas porose
Kitų metodų naudojimas	Informacijos redagavimas arba pakartotinis rengimas				
	Informacijos sisteminimas				

Meistriškumas ir malonumas

Nacionalinės pradinio ugdymo strategijos dokumentas „Meistriškumas ir malonumas" (angl. *Excellence and enjoyment*) (Švietimo ir įgūdžių departamentas, 2003) – geras pradinio ugdymo turinio prieštaravimų pavyzdys. Viena vertus, pagal jį privaloma laikytis griežtesnės rašymo, skaitymo ir matematikos mokymo struktūros, kita vertus, suteikiama gana daug laisvės naujovėms. Dokumente „Meistriškumas ir malonumas" iš dalies pripažįstamas įvairovės poreikis mokyklose ir poreikis mokytojams išreikšti save tokiu būdu, kuris motyvuotų jų mokinius.

Svarbus dokumento „Meistriškumas ir malonumas" elementas – pagrindinių mokymosi aspektų, kuriuos turėtų apimti mokymas, sąrašas. Šie pagrindiniai aspektai pateikiami 2.2 lentelėje. Ši lentelė jums bus naudinga planuojant mokinių gebėjimais pagrįstą ugdymo procesą, apie kurį kalbėsime šiame skyriuje vėliau. Čia dar kartą primenama apie kūrybiško mąstymo svarbą, kad jis būtų mums svarbesnis ir netaptų tik vienu iš daugelio mokymosi aspektų. Mūsų kūrybiškumo apibrėžimų tyrimas pirmajame skyriuje atskleidė, kad kūrybiškumas yra sudėtingas ir kad jam, o ne kuriam nors kitam variantui iš daugelio, reikia skirti daugiausia dėmesio.

Nacionalinėje pradinio ugdymo strategijoje numatytą rašymo, skaitymo ir matematikos mokymo sistemą, nors ir nereglamentuotą įstatymų, labai rekomenduoja vyriausybė, todėl mokyklos turi pateikti nuoseklius ir pagrįstus argumentus, jeigu nusprendžia šios sistemos netaikyti. Tačiau, net jeigu mokykla organizuoja anglų kalbos ir matematikos mokymą iš esmės tik pagal šią sistemą, tikrai įmanoma šios sistemos tikslus įtraukti į platesnį gebėjimų, žinių ir supratimo ugdymą taikant tarpdalykinį mokymąsi.

Idealiu atveju mokyklos lyderiai ir vadovų grupė įtraukia visus darbuotojus į mokymo(si) mokykloje politikos formavimą, kad pagal leidinyje „Meistriškumas ir malonumas" pateiktas rekomendacijas nustatytų individualų mokyklos veidą, vertybes ir viziją, išskiriančias ją iš kitų. Tai leidžia palaipsniui išugdyti visai mokyklai bendrą mokymo(si) metodą (angl. *whole-school approach*), kurio laikantis tarpdalykinis mokymasis kartu su konkrečių mokinių gebėjimų ugdymu, žiniomis ir supratimu gali garantuoti geresnes galimybes kūrybiškumui ugdyti.

Tvarkaraščiai

Kai kurie laiko tarpai yra nulemti patalpų, pavyzdžiui, holo arba kompiuterių klasės, naudojimo, susirinkimų arba pagalbinio personalo darbo laiko. Tačiau mokytojai gali būti labai savarankiški sudarydami individualius tvarkaraščius. Tai leidžia atsirasti kūrybiškesniam požiūriui į mokymą ir mokymąsi. Tradiciniai tvarkaraščiai, kuriuose numatyta, kada vyksta atskirų mokomųjų dalykų pamokos, neatliepia tarpdalykinio mokymo poreikių. Jeigu norime, kad mokiniai pamatytų ryšius tarp įvairių sričių, turime juos mokyti taip, kad mokomieji dalykai sietųsi tarpusavyje. Anksčiau į pradinio ugdymo tvarkaraščius dažnai buvo įrašomi žodžiai „tema" arba „projektas" (žr. toliau), o ne atskiri mokomieji dalykai, pavyzdžiui, „geografija", „matematika" ar „gamtos mokslai". Nors šis metodas turėjo daug pranašumų, pritaikomų mokinių asmeniniams poreikiams ir tarpdalykinio mokymosi požiūriu, jam galėjo trūkti sistemingos pažangos. Buvo tikimybė, kad mokiniams mokantis pradinėje mokykloje tam tikras mokomojo dalyko turinys bus „netyčia" pakartotas. Kartais mėginant užtikrinti, kad *visas* mokymasis remtųsi pasirinkta tema, galimos gana silpnos, dirbtinės integravimo galimybės, kurios ne itin naudingos mokymuisi ir mokymui. Tačiau geriausiu atveju teminis darbas gali sukurti prasmingas ir įdomias sąlygas įvairiam darbui. Vėliau, kai nagrinėsime planavimą, pateiksime keletą pavyzdžių.

2.2. lentelė. *Nacionalinėje pradinio ugdymo strategijoje numatytos pagrindinės mokymo(-si) kryptys **

Tyrinėjimas	*Problemų sprendimas*	*Kūrybiškas mąstymas*	*Informacijos apdorojimas*	*Mąstymas*	*Vertinimas*
Užduoti tinkamus klausimus ir į juos atsakyti	Atpažinti ir paaiškinti problemą bei iškelti sprendimų hipotezes	Pasitelkti vaizduotę originalioms idėjoms rasti ir keisti idėjas, kad jos atitiktų tikslą	Rasti ir sisteminti informaciją iš įvairių šaltinių, įskaitant knygas ir IT	Pasinaudoti savo žiniomis ir patirtimi prognozuojant bei apibendrinant ir tai taikyti naujose situacijose	Pripažinti, kad vertinimui reikalingi vertinimo kriterijai, ir nuspręsti, kurie kriterijai yra svarbūs ir kodėl
Rengti planus ir priimti sprendimus dėl tyrimų strategijų	Naudojant tinkamas priemones, planuoti ir išbandyti galimus sprendimus	Mąstyti apie galimybes ir galvoti apie jų padarinius	Ieškoti informacijos ir naudoti alternatyvias strategijas, jeigu paieška nepavyksta	Priimti sprendimus dėl įrodymų ir informacijos kokybės, patikimumo ir pagrįstumo	Atlikti nepriklausomą, kritišką kriterijų vertinimą ir pagrįsti savo sprendimus
Tobulinti savo idėjas ir siūlyti, kaip tobulinti kitų idėjas	Keisti veiksmus, prireikus tobulinti žingsnius, kurių imamasi problemai spręsti	Abejoti tuo, kas sakoma, ir siūlyti savo idėjas	Rūšiuoti taikant daugialypius kriterijus, klasifikuoti, apibendrinti ir sisteminti informaciją	Įvairiai sisteminti, analizuoti ir taikyti įrodymus, duomenis ir informaciją, įskaitant prieštaringus įrodymus	Prireikus keisti vertinimą pagal papildomus įrodymus
Planuoti, rengti ir vykdyti tyrinėjimą	Įvertinti sprendimus, apgalvojant vykdomą procesą ir rezultatus	Rizikuoti ir keisti idėjas	Įvairiais būdais registruoti informaciją	Nustatyti būdus, sekas ir priežastis bei padarinius	Vertinti savo mokymosi pažangą ir pateikti minčių dėl tobulėjimo
	Įvertinti sprendimo kokybę ir vykdomą procesą, taikant tinkamus sėkmės kriterijus	Lyginti savo idėjas ir rezultatus su tikslu	Paaiškinti, kaip duotas veiksnys paveikė situaciją arba bandymą	Lyginti ir atskirti idėjas	Kalbėti apie savo stiprybes ir tobulintinas sritis
			Nustatyti ryšius tarp veiksnių		

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

2.2. lentelės *tęsinys*

Savimonė	*Jausmų valdymas*	*Motyvacija*	*Empatija*	*Socialiniai gebėjimai*	*Bendravimas*
Kalbėti apie savo stiprybes ir tobulintinas sritis	Vartoti tinkamus žodžius jausmams apibūdinti	Dirbti dėl to, kad mokytis, kurti ir ką nors daryti būtų savaime malonu	Nujausti, kada kiti žmonės gali būti susirūpinę arba susinervinę	Apibūdinti, kas padeda grupei veiksmingai bendradarbiauti	Organizuoti ir formuoti pokalbį, atrandant sąsajas tarp idėjų ir remiantis įvairiais požiūriais
Apsispręsti ir priimti sprendimus, remiantis skirtingomis nuomonėmis	Paaiškinti savo jausmus naujose situacijose ir turėti strategijas, kaip juos valdyti	Nesustoti, net kai susiduriama su sunkumais, ir išmėginti papildomus ir alternatyvius sprendimus	Žinoti, kaip kiti gali jaustis sudėtingose situacijose	Išklausyti, atsakyti ir bendrauti su kitais	Vartoti norminę anglų kalbą
Motyvuoti save savarankiškam darbui ir prireikus prašyti pagalbos	Taikyti strategijas nemaloniems jausmams valdyti, kai reikia nusiraminti	Nepaisyti trikdžių ir tęsti darbą	Padėti kitiems jaustis vertingais ir laukiamais	Mokytis su kitais, prisiimant įvairias atsakomybes ir užduotis	Sąmoningai naudoti įtikinančias technikas klausytojui paveikti
	Norint suvaldyti jausmus sudėtingose situacijose prisiminti anksčiau išgyventas panašias situacijas	Nustatyti sau tikslus ir jų siekti bei siekti tikslų, kuriuos nustatė kiti	Atpažinti savo ir kitų žmonių panašumus bei skirtumus	Prognozuoti, kada gali kilti konfliktas, ir imtis veiksmų, kad taip neatsitiktų	Sumaniai panaudoti pokalbį, patraukiant klausytojo dėmesį ir jį sudominant
		Suskaidyti ilgalaikius tikslus į trumpalaikius ir įvertinti savo pažangą jų siekiant	Rodyti kitiems žmonėms pagarbą ir kad jie yra vertinami, domėtis tuo, ką jie sako ir daro	Mandagiai diskutuoti net tada, kai kiti žmonės yra kitokios nuomonės	Naudoti įvairius prieštaravimo ir kritikos priėmimo būdus
		Suprasti, kada tikslai pasiekti, ir pasimėgauti sėkmės pojūčiu	Atpažinti ir įvardyti kitų jausmus ir elgesį	Tinkamai elgtis atsižvelgiant į grupės sudėtį, laiką ir vietą	Derėtis ir priimti sprendimą, atsižvelgiant į alternatyvas ir padarinius
		Priimti sprendimus dėl darbo būdų	Apibūdinti, kaip paties nuotaika gali paveikti kitus toje pačioje patalpoje esančius žmones		

Jeigu tarpdalykinės integracijos metodo pritaikyti neįmanoma, pamėginkite sutvarkyti tvarkaraštį taip, kad pamokų išdėstymas būtų logiškas ir susietas. Po gamtos mokslų gali eiti matematika, kad, pavyzdžiui, matematikos įgūdžius arba sąvokas, kurių ką tik išmokėte, galėtumėte pritaikyti tinkamoje gamtamokslinėje situacijoje. Arba rašymo pamokoje galėtumėte mokyti rašyti laiškus, jeigu žinote, kad po to istorijos pamokoje šiuos įgūdžius bus galima panaudoti, kai mokiniai turės parašyti laišką tam tikros istorinės asmenybės vardu. Per vieną pamoką įgyti gebėjimai ar žinios gali būti panaudoti kitoje pamokoje, atsižvelgiant į tam tikro dalyko mokymo programą, kad būtų ugdomi pagrindiniai gebėjimai. Mokslinius faktus, pavyzdžiui, galima naudoti problemoms spręsti ir tyrimams atlikti arba geografijos žinios gali padėti rašant ataskaitas, o visi dalykai gali padėti pagerinti IT ir pranešimo rengimo įgūdžius.

Dažnai visai naudinga keisti tvarkaraščius kas savaitę. Vieną savaitę galite visą dieną skirti gamtos mokslams, o kitą savaitę galite skirti visą dieną meno projektui arba kelių dienų matematikos pamokas galima sujungti į vieną dieną ir ją praleisti atliekant išsamų matematinį vietos aplinkos tyrimą. Kitą savaitę galite skirti daugiau laiko nepertraukiamam rašymo darbui. Toks tvarkaraščio sudarymo metodas gali sustiprinti mokymo(-si) ryšių pojūtį.

Ugdymo turinio perteikimo būdai

Metams bėgant išbandyta daug ugdymo turinio perteikimo būdų, todėl vertėtų paanalizuoti žinomesnius modelius, kad pamatytume, ką jie mums gali duoti šiandien.

Užduočių meniu sistema

Užduočių meniu sistema (vert. past. – ugdymo metodas, kai mokiniai atlieka užduotis pasirinkta tvarka), populiari septintajame–aštuntajame praėjusio amžiaus dešimtmečiuose, prieš įvedant Nacionalinę bendrojo ugdymo programą, rėmėsi savaitine veikla. Pirmosios savaitės die-nos rytą mokytojas turėdavo gerai išaiškinti užduotis, kad mokiniai galėtų pradėti dirbti. Tačiau savaitei bėgant buvo galima įtraukti kitų papildomų užduočių ir jas paaiškinti arba keisti atliekamas užduotis. Tam tikros užduotys pasižymėjo tuo, kad, mokiniams susipažinus su šiomis užduotimis, vėliau jas būtų galima vėl naudoti

pakeitus jų turinį. Klasės būdavo įrengtos taip, kad jose būtų visi reikiami ištekliai, dažnai jie buvo sudėti konkrečiose patalpos vietose. Pačioje liberaliausioje meniu sistemos formoje mokiniai galėjo rinktis eilės tvarką, pagal kurią jie atlikdavo užduotis, ir atlikdavo jas savo tempu, fiksuodami, ko jie mokėsi per savaitę, ir, žinoma, siekdami atlikti visas užduotis iki savaitės pabaigos. Meniu sistema rėmėsi įvairių mokinių gebėjimų mokymu, nors kai kurie mokytojai ją labiau susistemindavo kartais sugrupuodami mokinius pagal gebėjimus, kad gebėjimų grupių tie-sioginio mokymo tvarkaraštį būtų galima sudaryti visai savaitei, o likusi klasės dalis galėtų rinktis užduotis iš meniu. Mokytojai turėjo palaipsniui įvesti nusistovėjusią tvarką, kad mokiniams būtų įprasta pradėti rinktis iš nedaug, galbūt dviejų užduočių, o vėliau, kai mokiniai pradėdavo suprasti taisykles ir nusistovėjusią tvarką, buvo galima įvesti daugiau pasirinkimo variantų.

Šios sistemos privalumas – tai, kad mokiniai galėjo rinktis ir taip prisiimti tam tikrą atsakomybę už mokymąsi, tai savo ruožtu skatino jų savarankiškumą. Taip pat buvo sudarytos realios sąlygos individualiems poreikiams pritaikytam nuodugniam mokymuisi ir mokymui, kartu įskaitant užduotis, kurios prireikus galėjo užimti daugiau laiko negu vieną dieną.

Sistemos trūkumas – tai, kad kai kuriose klasėse tokią sistemą nebuvo lengva organizuoti fiziškai ir ji priklausė nuo to, ar visi reikiami ištekliai klasėje buvo visą laiką. Savaitės pradžioje galėjo tekti daugiau laiko praleisti aiškinant mokiniams, ką reikės veikti visą savaitę, ir neišvengiamai atsirasdavo mokinių, kuriems tokia lanksti struktūra nebuvo naudinga ir jiems buvo sunku užbaigti savaitės darbą.

Jūs galite įtraukti meniu sistemos elementus į savo pamokos veiklą, vengdami jos trūkumų. Pavyzdžiui, galite leisti mokiniams pasirinkti iš kelių susijusių užduočių. 2.1. užduočių rinkinyje pateikiamas rašymo, vaidybos ir dailės susiejimo pavyzdys.

2.1. užduočių rinkinys.
Laiškas tarptautinei aplinkos apsaugos organizacijai „Greenpeace“

Tekstas:	Laiškas tarptautinei aplinkos apsaugos organizacijai „Greenpeace“, autorius Saimonas Džeimsas (Simon James)
Mokymosi tikslas:	Laiškų rašymas
Mokytojo tikslas:	Kaip sukurti laišką. Skirtumai tarp oficialių ir neoficialių laiškų.
Susijusios užduotys:	a) Pasirinkti tinkamą balso toną ir porose garsiai perskaityti susirašinėjimą tarp Emilijos, istorijos veikėjos, ir „Greenpeace“ organizacijos. b) Perskaityti mokytojo duotus laiškus ir surūšiuoti juos į oficialius ir neoficialius, nurodant jų skirtumus. c) Parašyti laišką Emilijai arba „Greenpeace“ organizacijai nuo banginio (akcentuojant jo požiūrį). d) Porose sukurti trumpą sceną, kurioje Emilija dalyvauja vietos laikraščio arba televizijos naujienų laidos interviu. e) Parašyti laišką „Greenpeace“ organizacijai nuo vieno iš Emilijos tėvų, nurodant, dėl ko jis ar ji nerimauja. f) Parašyti neoficialų laišką nuo Emilijos jos draugei šiai istorijai pasibaigus. g) Nupiešti idealios vietos, kuri tiktų banginiui gyventi, piešinį arba padaryti jos koliažą.

Kaip alternatyvą bet kuriame mokomajame dalyke galima pasirinkimui pateikti *privalomų* užduočių kartu su keliomis *neprivalomomis* užduotimis, taip veiksmingai pratęsiant darbą skirtingais lygmenimis.

Integruota diena

Integruota diena (vert. past. – tarpdalykinis ugdymo metodas, kai, pasirinkus tam tikrą temą, susiejami įvairūs mokomieji dalykai) buvo populiari iki 1988 m., prieš įvedant Nacionalinę ugdymo programą. Tai buvo teminis mokymosi metodas, kurį taikydami mokytojai galėjo laisvai rinktis savo ugdymo turinį neperžengdami santykinių vietos valdžios institucijų ugdymo programos atskleidimo kriterijų. Šiame modelyje pagal mokymosi temą buvo susiejama kuo daugiau mokomųjų dalykų.

Pagrindinis šios sistemos pranašumas – tarpdalykinis jos pobūdis, dėl kurio mokymas buvo „susietas" ir mokiniai galėjo pamatyti ryšius tarp skirtingų mokomųjų dalykų. Holistiniu požiūriu tai sudarė sąlygas išsamiems tyrimams. Konkretūs gebėjimai buvo lavinami pagal poreikį, o ne pagal iš anksto parengtą planą.

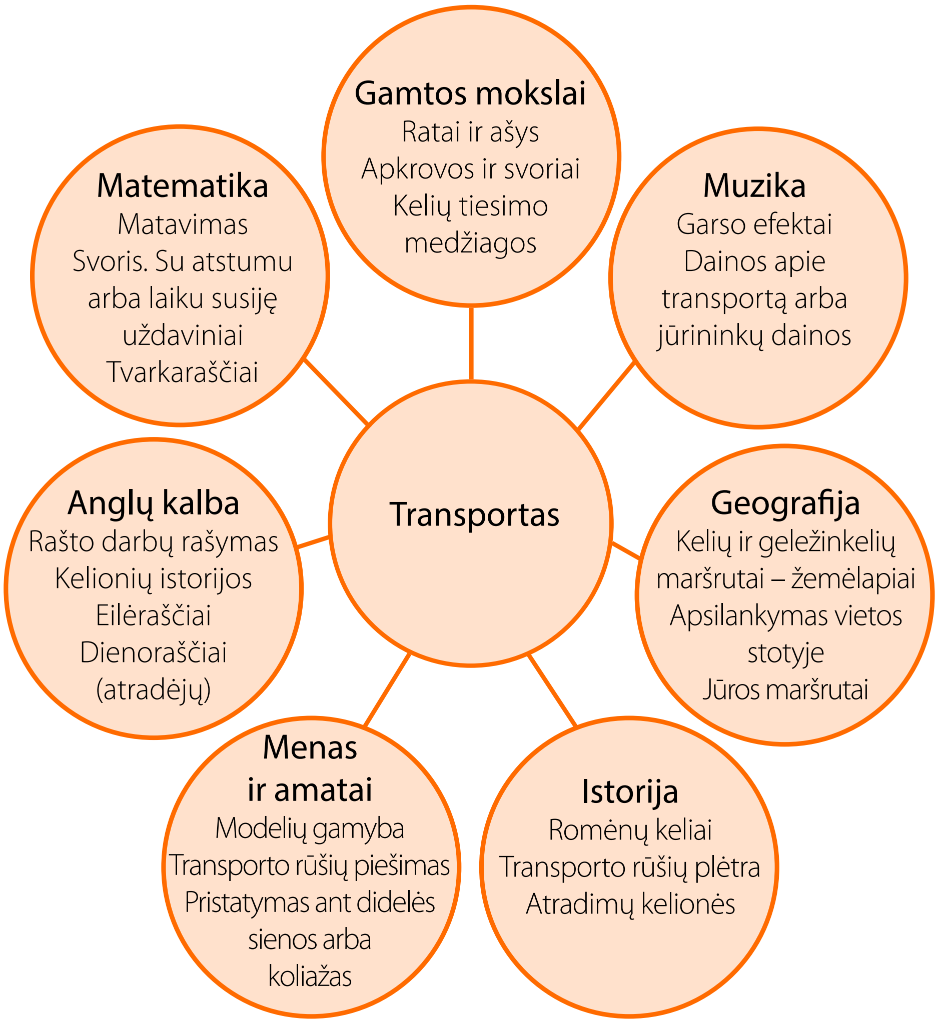
Dėl tokio darbo pobūdžio retai kada reikėjo sudaryti griežtus tvarkaraščius, todėl buvo pakankamai laiko užduotims atlikti, buvo jaučiamas pasitenkinimas ir sudaromos galimybės vertinimui ir refleksijai. Toks tarpdalykinis metodas vis dar yra labai naudingas, nors dabar turėtume skirti daugiau dėmesio ugdymo turinio reikalavimams Nacionalinėje ugdymo programoje ir pirmiausia mokinių gebėjimų plėtrai planuoti. 2.1. pav. pateikiamas integruotos dienos mokymo planas.

Darbo ratas

Šis metodas, kartais dar vadinamas „karusele" (vert. past. – ugdymo metodas, kai įvairių gebėjimų mokinių grupės atlieka užduotis pakaitomis), taip pat buvo taikomas iki 1988 m. Mokytojas parengdavo keturias arba penkias užduotis, iš kurių mokiniai galėdavo rinktis, jas dažnai vienijo ta pati tema. Mokiniai buvo suskirstomi į įvairių gebėjimų grupes ir dieną jos turėdavo pradėti nuo tam tikros užduoties. Kartais mokytojas nustatydavo laiko ribas, kad visos grupės apsikeistų užduotimis, pavyzdžiui, po pertraukos. Ši metodą buvo įmanoma taikyti pakankamai erdviose klasėse, kad mokiniai, atlikę užduotį anksčiau negu jų klasės draugai, galėtų pereiti prie kitos užduoties.

Pastebėta, kad sistema veikė geriausiai, kai šioje veikloje galėjo dalyvauti daugiau suaugusiųjų, kurie padėjo prižiūrėti su mokytoju nedirbančias grupes bei joms padėti, ir kai buvo pakankamai išteklių trijų arba keturių grupių savarankiškam darbui.

2.1. pav. Integruotos dienos planas – transportas



Mokiniai turėjo dirbti savarankiškai, todėl tylaus ir savarankiško darbo strategijos buvo gyvybiškai svarbios. Kai kuriems iš jų tai buvo gana sunku.

Mokytojams buvo sunku suplanuoti tęstinę vertingų savarankiškų užduočių programą ir daugeliui jų susirūpinimą kėlė tai, kad atliekant dalį darbo savarankiškai mokiniai nedarė mokymosi pažangos. Galiausiai daugelis mokytojų supaprastino sistemą ir ėmė skirstyti mokinius į mažesnes grupes arba siekė, kad daugiau mokinių atlikdami užduotis naudotų savo gebėjimus ir kad mokytojas per tą patį užsiėmimą galėtų padėti kitoms mokinių grupėms. Šis metodas gali labai tikti, kai, pavyzdžiui, klasę suskirsčius į tris grupes tuo pačiu metu atliekamos trys pagrindinės užduotys.

Galbūt visos užduotys bus atliktos per vieną užsiėmimą arba joms atlikti galima skirti visą dieną ar tris dienas iš eilės. Ši sistema sulaukė panašios kritikos kaip ir integruota diena ir buvo su ja lyginama dėl to, kad mokytojai turėjo tuo pačiu metu stebėti daug skirtingų užduočių. Tad nustebome sužinoję, kad ši sistema buvo rekomenduojama Nacionalinės rašymo ir skaitymo strategijos ankstyvajame etape ir ji buvo laikoma geru būdu organizuoti savarankišką skaitymo ir rašymo grupių darbą, kai mokytojas tuo metu daugiausia dėmesio skirtų grupei, kuriai reikia paramos.

Nors nurodėme kai kuriuos šių ugdymo turinio organizavimo alternatyvių būdų trūkumus, manome, kad jie labai naudingi skatinant kūrybiškumą. Visos pamokos veiklos organizavimo formos turi trūkumų. Todėl patartina ugdymo turinį perduoti skirtingais būdais, kad jie pašalintų vienas kito trūkumus, taip pat ir dėl to, kad kintantys metodai tikriausiai bus įdomesni jūsų klasės mokiniams.

Gebėjimais pagrįsto ugdymo turinio sudarymas

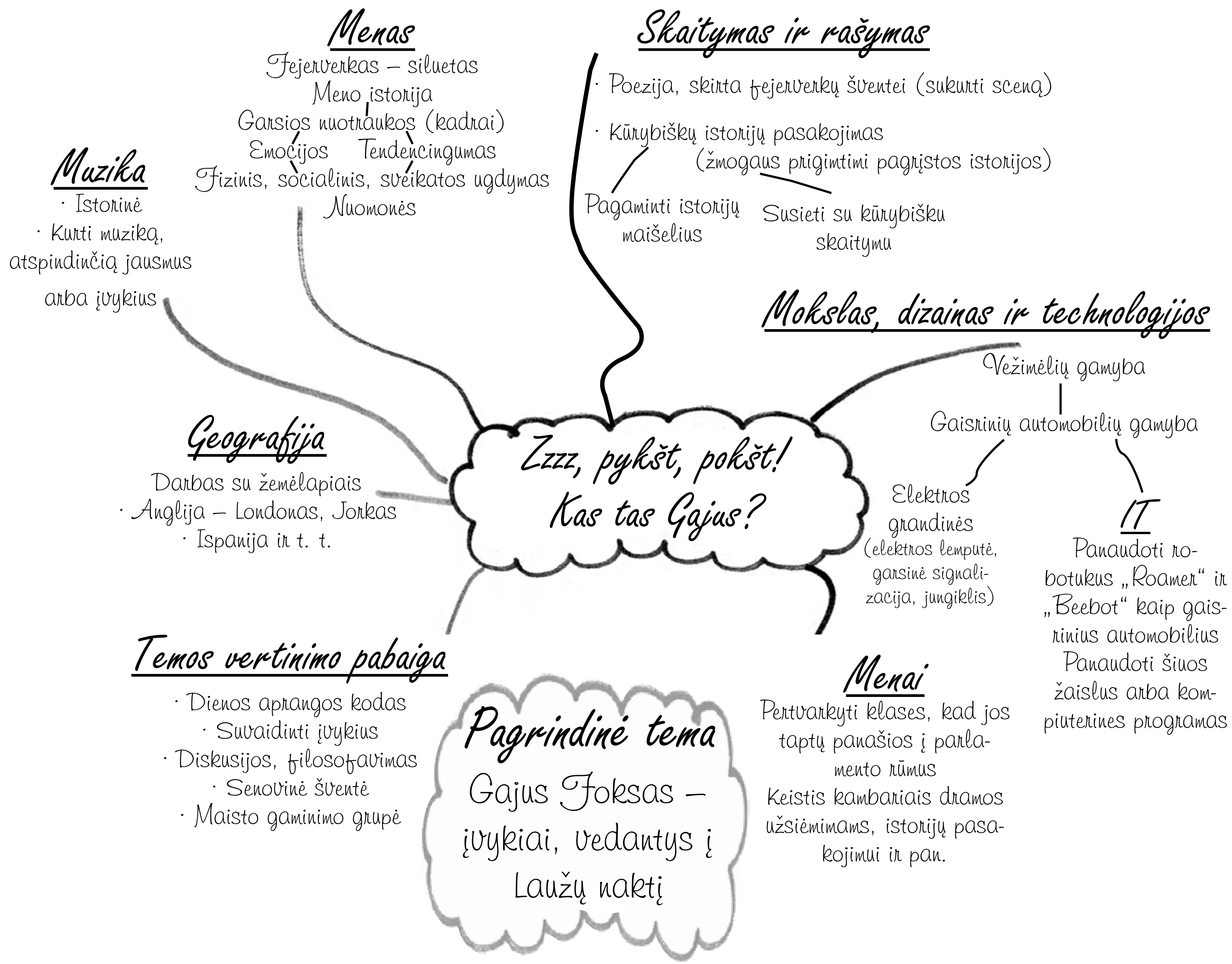
Nacionalinė bendroji ugdymo programa įvardija žinias, gebėjimus ir supratimą, kuriuos turi įgyti pradinę mokyklą baigę mokiniai. Mokinių pasirengimas XXI amžiui ir galimiems pokyčiams, su kuriais jie susidurs, priklauso nuo to, ar jie susiformuos tvirtus perkeliamuosius gebėjimus. Planavimas remiantis ne *turiniu*, bet *gebėjimais* – svarbus mokymosi ir mokymo sampratos pokytis. Siekiant šio tikslo tarpdalykinis planavimas remiantis Nacionalinėje ugdymo programoje nustatytais reikalavimais, o ne, pavyzdžiui, Kvalifikacijų ir ugdymo programos institucijos nustatytais pamokų planais, suteiks jums daugiau laisvės įtraukti savo ir mokinių idėjas į jūsų mokymo procesą.

Iš pradžių pasirinkite temą, kuri bus mokymo kontekstas. Pavyzdžiui, galite pasirinkti tokį kontekstą:

- istorija – Tiudorų dinastija (vert. past. – Anglijos monarchų dinastija, valdžiusi 1485–1603 m.), garsūs žmonės arba pastatai ir namai;
- gamtos mokslai – jėgos ir energija arba gamtiniai arealai;
- geografija – žemėlapiai ir planai arba vietos gyvenvietės;
- skaitymas ir rašymas – veikėjai ir veikėjos, nuotykiai arba fantastiniai pasauliai.

Kalbėkite su savo klasės mokiniais ir klauskite jų, kokias temas jie norėtų išnagrinėti ir kokių dalykų jie norėtų sužinoti bei išmokti šia tema. Pasirinkus temą, nubraižykite „voratinklio diagramą" arba „temų tinklelį", kiekvienoje dalyje nurodydami temos apimamas sritis. Šis pratimas padės jums susidaryti bendrą vaizdą, kokį darbą, trunkantį nuo pusės iki viso trimestro, atliksite mokydami tam tikro skyriaus. 2.2. pav. pateikiamas mokytojo temos tinklelio pavyzdys.

2.2. pav. Temos plano pavyzdys



2.2. pav. rodo, kad mokytojas siekė, jog ši tema apimtų skirtingus mokomuosius dalykus, kad ji būtų tarpdalykinė. Net jeigu kalbame apie vieną konkretų dalyką, jį galime kūrybiškai susieti su kitomis ugdymo programos sritimis. Atradus šias sąsajas, mokymasis yra gilesnis ir platesnis.

Pasidarykite pateiktų lentelių kopijas ir jose surašykite Nacionalinėje ugdymo programoje numatytus pagrindinius gebėjimus, mąstymo gebėjimus ir pagrindinius mokymosi aspektus, kuriuos apims jūsų tema. Iš 2.3 lentelėje pateikto užpildyto pavyzdžio matysite, kad po to reikia pasirinkti Nacionalinės ugdymo programos turinyje nustatytus pagrindinius dalyko gebėjimus ir šiuo atveju į temą buvo įtraukti du pagrindiniai dalykai, kuriems bus skiriama daugiausiai dėmesio, ir kelios pagalbinės dalyko sritis. Tam padės pradinis temos tinklelio planavimas.

2.3. lentelėje pateikiamas temos tinklelio naudojimo kaip vidutinės trukmės laikotarpio planavimo pagrindo pavyzdys. Remdamiesi šiuo vidutinės trukmės laikotarpio planu, mokytojai parengė išsamesnius trumpalaikius planus, naudodami lankstų tvarkaraštį. Siekdami išmokyti pagrindinių gebėjimų pagal vidutinės trukmės laikotarpio planą, jie pasirinko tam tikras užduotis, kurias mokiniai turėjo atlikti, ir kelias papildomas užduotis, kurių *galėjo* prireikti kaip užduočių išplėtimo pažangesniems mokiniams arba kaip alternatyvių užduočių mažiau pažangiems mokiniams.

Antras tokio planavimo stiliaus pavyzdys pateikiamas 2.3. pav. Šis planas skirtas antrosios ugdymo pakopos* darbui ir patraukliai pavadintas „Lobių ieškotojai“. Jis skirtas trečių* ir ketvirtų* klasių mokinių bendram darbui vietos muziejuje Mildenhole, Safolke (vert. past. – Safolkas – grafystė Rytų Anglijoje). Mildenholo muziejuje yra šioje vietovėje rastų romėnų daiktų kopijos. Šių radinių kolekcija vadinama „Mildenholo lobiu“. Mokiniai mokėsi apie romėnus, todėl mokytojos Helena ir Reičel nutarė glaudžiai bendradarbiauti su muziejaus darbuotojais, siekdamos sudominti mokinius, paįvairinti ugdymo turinį ir ugdyti įvairius mokinių gebėjimus.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

Mokymosi stiliai

Pastaraisiais metais išpopuliarėjo įvairių mokymosi stilių užduočių taikymo mokyme idėja. Tokios sąvokos kaip RGK (angl. *VAK*) (regimasis, girdimasis ir kinestetinis) mokymosi stiliai ir individualiems ugdymo poreikiams pritaikyto mokymosi idėja taip pat tapo populiarios.

Tradiciškai girdimajam mokymosi stiliui yra skiriamas didesnis dėmesys, tačiau regimajam nepakankamas. Siekdami plėtoti šį stilių ir suaktyvinti regimąjį mokymosi stilių turinčius mokinius, galite naudoti tokius vaizduotę žadinančius daiktus kaip marionetes ar radinius arba ką nors nupiešti interaktyviojoje lentoje ar užrašyti kokį nors tekstą. Mokiniams žengiant iš vienos klasės į kitą, praktinės užduotys, skatinančios kinestetinio mokymosi stiliaus mokinių ugdymą, kartais nustumiamos užmarštin. Todėl reikiamo mokymosi stiliaus mokinių neaktyvinimas gali baigtis blogiausiu atveju mokinių destrukciniu elgesiu, o geriausiu atveju – įsitraukimo ir motyvacijos stoka. Laimei, kūrybiški metodai skatina mokytis taip, kad tiriamosios užduotys dažnai apima fizinę veiklą. Pavyzdžiui, nueiti į kitą kambario arba pastato vietą mokantis tam tikrų dalykų, tarkim, per matematikos pamokas. Vaidyba be žodžių, pasakojimų dekoracijos, matematikos priemonės, archeologiniai radiniai, žaidimai arba gamtos mokslų priemonės gali būti naudojamos kinestetiniam mokymosi stiliui klasėje plėtoti.

Hovardo Gardnerio (Howard Gardner) darbas paskatino žmones permąstyti intelekto sąvoką. Mūsų visuomenė primetė mums manymą, kad intelektas ir akademiniai pasiekimai – fiksuotos ir ribotos sąvokos, tačiau H. Gardneris teigia, kad yra įvairūs intelekto tipai:

2.3. lentelė. *Antrųjų mokymo metų planavimas*

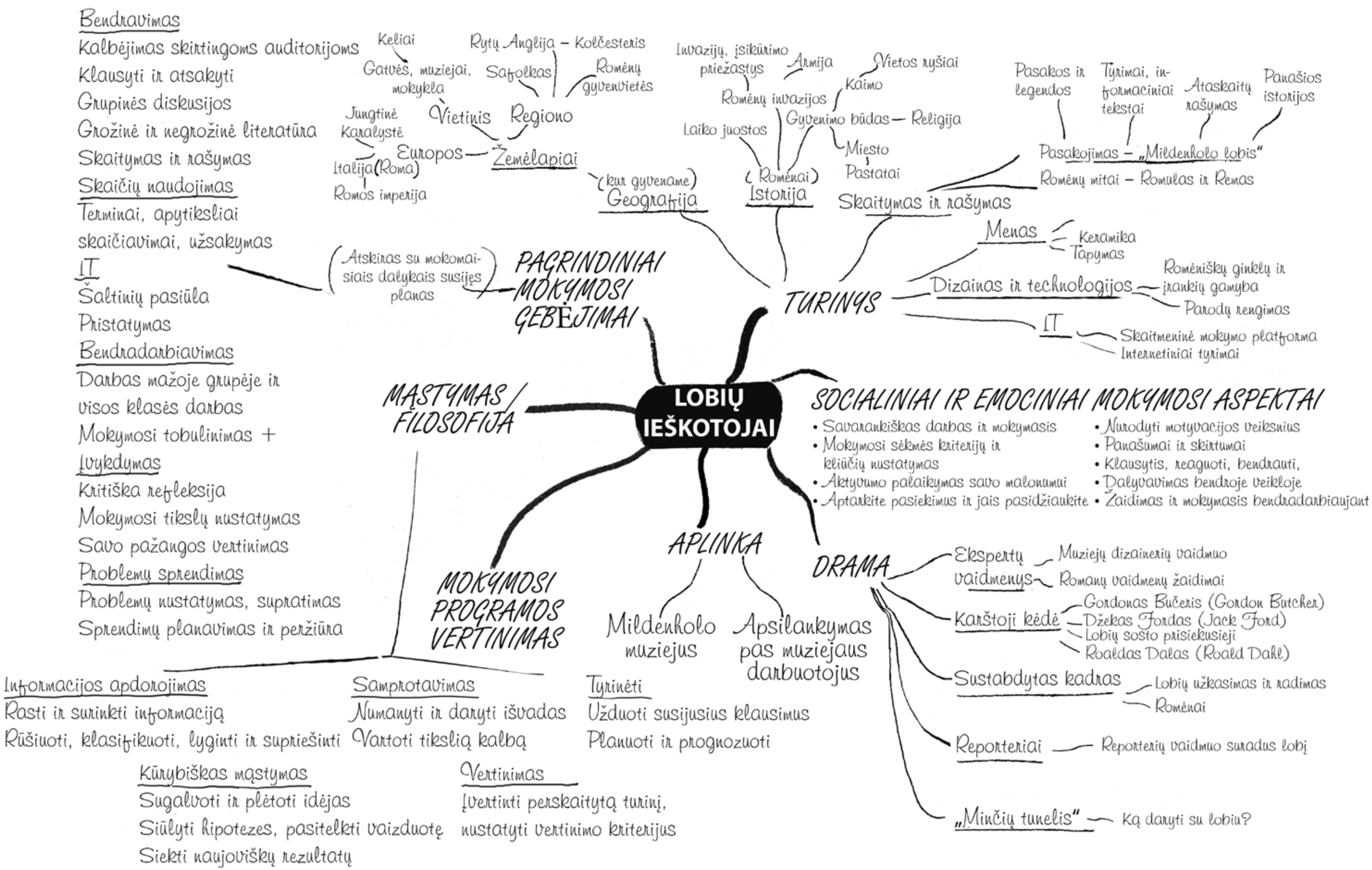
Vidutinės trukmės laikotarpio planavimas *Zzzz, pykšt, pokšt! Kas tas Gajus?*		
Ugdomi gebėjimai		
Tema	Mokymo metai	Data
Gajus Foksas	**Antrieji**	**Antroji rudens trimestro dalis**
Nacionalinė bendroji ugdymo programa Mąstymo gebėjimai	Informacijos apdorojimas – lyginimas ir supriešinimas. Samprotavimas – nuomonės ir veiksmų pagrindimas. Samprotavimas – nuomonės susiformavimas, remiantis priežastimis arba įrodymais, ir sprendimų priėmimas. Tyrinėjimas – rezultatų prognozavimas ir padarinių numatymas. Kūrybiškas mąstymas – alternatyvių rezultatų ieškojimas. Kūrybiškas mąstymas – vaizduotės panaudojimas. Vertinimas – kriterijų savo ir kitų darbui ar idėjoms įvertinti nustatymas.	
Nacionalinė bendroji ugdymo programa Pagrindiniai gebėjimai	**Skaičiavimo gebėjimai, žemėlapių naudojimas. *Diagramų naudojimas*** Bendravimas – diskusijos. Pristatymas. Skaitymas ir apibendrinimas. Bendras dokumentų rengimas. Savo mokymosi tobulinimas – pažangos ir pasiekimų peržiūra. Informacinės technologijos – IT naudojimas informacijai pristatyti. Problemų sprendimas – problemų ir galimybių patvirtinimas arba nustatymas. Galimų variantų planavimas ir išbandymas. Patikrinimas, ar problema išspręsta. Darbas kartu su kitais – darbas grupėse arba porose. Tikslų paieškos.	
Pagrindiniai mokymosi aspektai	Žr. 2.2. lentelę	

Dalykiniai gebėjimai	
Istorija	*Gamtos mokslai*
Chronologinės sekos supratimas – sudėlioti įvykius ir objektus chronologine tvarka.	*Gamtos mokslai I*
Žinios ir supratimas – atpažinti, kodėl žmonės pasielgė būtent taip, kodėl įvyko tam tikri įvykiai ir kuo jie baigėsi.	Idėjos ir įrodymai – stebėti ir matuoti mėginant atsakyti į klausimą.
Istorijos interpretavimas – nustatyti skirtingus būdus, kuriais pristatoma praeitis.	Planavimas – klausti ir nuspręsti, kaip rasti atsakymus. Atpažinti, kada bandymas arba palyginimas yra nesąžiningas.
Istorinių klausimų kėlimas – užduoti ir atsakyti į klausimus apie praeitį.	*Įrodymų gavimas ir pateikimas*
Organizavimas ir bendravimas – atsirinkti istorines žinias ir įvairiais būdais jas perduoti.	Vykdyti paprastas instrukcijas pačių ir kitų rizikai valdyti. Įvairiais būdais perteikti, kas atsitiko.
Turinio apimtys – Didžiosios Britanijos istoriniai įvykiai ir platesnis pasaulis.	*Įrodymų svarstymas ir vertinimas* Palyginti, kas atsitiko, su savo prognozėmis ir remiantis savo žiniomis ir supratimu pamėginti tai paaiškinti. *Gamtos mokslai 4: Elektra* Kasdieniai buitiniai elektros prietaisai. Paprastos baterijos, laidai, lemputės ir kiti komponentai. Kaip jungiklis įjungia ar išjungia elektros srovę.

2.3. lentelės *tęsinys*

Kitų dalykinių sričių gebėjimų ugdymas	
Skaitymas ir rašymas	Poezija (viena savaitė, susijusi su fejerverkais) (politiniai šūkiai) Su žmogaus prigimtimi susijusios istorijos (sutelkti į kūrybiškų istorijų pasakojimą)
IT	*Informacijos išsiaiškinimas (supratimas)* – surinkti informaciją iš įvairių šaltinių. *Idėjų plėtojimas ir įgyvendinimas* – kaip suplanuoti tam tikrus dalykus (renginius) ir duoti nurodymus, kad jie įvyktų. *Atliekamo darbo peržiūra, keitimas ir vertinimas* – peržiūrėti, kas padaryta, siekiant padėti plėtoti idėjas. *Turinio apimtys* – įvairių IT priemonių nagrinėjimas.
Menas	*Idėjų išnagrinėjimas ir plėtojimas* – užfiksuoti tiesioginius pastebėjimus, patirtį ir vaizduotę bei tirti idėjas. *Meno, amatų ir dizaino tyrimas bei kūrimas* – pateikti pastebėjimus, idėjas ir jausmus bei kurti paveikslus ir gaminti meno dirbinius. *Vertinimas ir veiklos plėtojimas* – peržiūrėti, ką pats ir kiti padarė, ir pasakyti, ką mano ir jaučia apie tai. *Žinios ir supratimas* – menininkų, amatininkų ir dizainerių darbo panašumai ir skirtumai skirtingais laikotarpiais ir skirtingose kultūrose. *Turinio apimtys* – dirbti savarankiškai ir bendradarbiauti su kitais projektuose dviem arba trimis lygmenimis ir skirtingais mastais.
Dizainas ir technologijos	*Idėjų planavimas, perteikimas ir plėtojimas* – perteikti savo idėjas įvairiais metodais (piešiant, modeliuojant). *Kalbėjimas apie savo idėjas.* Idėjų sugalvojimas remiantis savo ir kitų žmonių patirtimi. *Darbas su įrankiais, įranga, medžiagomis ir jų sudedamosiomis dalimis, siekiant pagaminti aukštos kokybės gaminį* – iš mokytojo pasiūlytų variantų pasirinkti įrankius, technikas ir medžiagas gaminiui pagaminti. *Proceso ir gaminio vertinimas* – kalbėti apie savo idėjas, pasakyti, kas patinka ir kas ne. *Turinio apimtys* – kryptingos praktinės užduotys, padedančios plėtoti įvairias technikas, gebėjimus, procesus ir žinias. Sudaryti maisto produktų vaišėms sąrašą.
Geografija	*Geografiniai tyrinėjimo gebėjimai* – gaublio, žemėlapių ir planų naudojimas. *Žinojimas susijęs su tam tikra vieta* – nustatyti ir apibūdinti, kur yra tam tikros vietos (jų geografinė padėtis).
Muzika	*Balso valdymas dainuojant ir grojimo bei atlikimo gebėjimai* – ekspresyviai valdyti balsą dainuojant dainas ir skanduojant bei rimuojant.
Papildomai mokomos sritys	
Kūno kultūra	Žr. atskirą planavimą.
Tikyba	Žr. atskirą planavimą.
Asmeninis, socialinis ir sveikatos ugdymas	Yra sąsajų su tema „Geri ir blogi santykiai“ (angl. *Getting on and falling out*) (vert. past. – Anglijos Nacionalinėje pradinio ugdymo strategijoje nustatyta tema).

2.3. pav. „Lobių ieškotojai“ – tarpdalykinio planavimo pavyzdys:



• kalbinis intelektas;
• muzikinis intelektas;
• loginis matematinis intelektas;
• erdvinis intelektas;
• kūno kinestetinis intelektas;
• asmeniniai intelektai.

Paskutinis iš išvardytų intelekto tipų reiškia „į kitus asmenis ir į save nukreiptą“ intelektą. Jeigu įvairių intelektų sąvoka atrodo keista, pamąstykite apie pasaulinio lygio sportininkus ir apie tai, kokie konkretūs jų gebėjimai leidžia jiems pasiekti geresnių rezultatų negu kitiems sportininkams. Būtų galima teigti, kad šie žmonės turi didesnį kūno kinestetinį intelektą.

H. Gardnerio įvairių intelektų teorija remiasi logiška mintimi, kad neprotinga intelektą išreikšti vienu dydžiu arba skaičiumi, pavyzdžiui, intelekto koeficientu (IQ). Žmonėms būdingi įvairūs intelekto tipai, kurie priklauso nuo jų gebėjimų ir kaip dažnai atliekamos tam tikros užduotys. Tačiau mėginimas supaprastinti H. Gardnerio knygoje atliktus išsamius tyrimus baigėsi labai abejotina praktika. Blogiausias jos pavyzdys – mokinių *skirstymas* pagal septynis H. Gardnerio intelekto tipus. Galima net įsivaizduoti etiketes, ant kurių užrašyta „Mano intelektas erdvinis“! Įvairių intelekto tipų teorija duoda daugiausia naudos, kai ji leidžia mokytojams pamatyti geriausius mokinių gebėjimus. Ji taip pat gali padėti mokiniams daugiau susimąstyti apie savo stiprybes ir tobulintinas sritis. Tai yra daugiau priemonė kiekvieno mokinio intelektiniams gebėjimams įvertinti. Ji taip pat skatina mokytojus taikyti įvairesnius mokymo metodus, kurie labiau sudomintų mokinius mokytis.

2.2. užduočių rinkinyje pateikiamas labiau vaikams pritaikytas H. Gardnerio intelekto tipų apibūdinimas. Šis būdas išplėtotas veikloje per pamokas su mokiniais. 2.4. lentelėje pateikiamas pavyzdys, kaip mokytojas pritaikė užduotis įvairių intelekto tipų mokiniams geografijos pamokoje.

2.2. užduočių rinkinys. „Talentai“

Pagalvokite, kokiose srityse jums sekasi geriausiai. Įsivertinkite nuo 1 iki 5 kiekvieną sritį: 1 – nesu stiprus šioje srityje; 5 – esu stiprus šioje srityje.

Kalbininkas
Domiesi kalba, įskaitant skaitymą ir rašymą. Tau patinka mokytis užsienio kalbų. Tau patinka žodžių galvosūkiai ir (arba) tokie žaidimai kaip „Kryžiukai nuliukai“ arba spręsti kryžiažodžius. Tau geriau mokytis skaitant tekstus ir spausdintą medžiagą.

Muzikas
Tau patinka klausytis muzikos ir kalbėti apie ją. Tau patinka groti muzikos instrumentais ir (arba) dainuoti. Tau patinka kurti muziką. Tau geriau mokytis klausantis garsų ir muzikos.

Tiksliukas
Tau patinka skaičiai, atrasti naujus būdus, spręsti uždavinius ir galvosūkius. Tau įdomu diagramos ir grafikai. Dirbi logiškai ir tau patinka rasti „teisingą“ atsakymą. Tau geriau tinka logiškas ir kruopščiai suplanuotas mokymosi būdas.

Menininkas
Tau patinka piešti, tapyti, modeliuoti ir (arba) dirbti su audiniais. Paveiksluose tu pastebi dalykus, kurių kiti žmonės gali ir nepastebėti. Tau geriau mokytis, kai matai vaizdus, gali piešti arba naudoti simbolius ir diagramas.

Nenuorama
Tau patinka sportas arba šokiai. Tau sunku ramiai sėdėti ir tau patinka rankose vartyti daiktus arba piešti, kai ko nors klausaisi arba dirbi. Tau patinka gaminti daiktus ir naudoti konstravimo priemones. Tau geriau mokytis gaminant arba ką nors darant.

Psichologas
Tau patinka leisti laiką žmonių grupėse. Dažnai pastebi, kai tavo draugai yra liūdni, pikti, susirūpinę arba susijaudinę. Tau geriau mokytis grupėje.

Vienišius
Tu nieko prieš pabūti vienas (-a). Tu gali nustatyti tikslus ir jų siekti. Tau geriau mokytis vienam (-ai).

2.4. lentelė *Žemėlapių ir planų naudojimas: darbas su žemėlapiais, planais ir nuorodomis*

Talentai	*Galimos užduotys*
Gabus žodžiams	Užrašyti nuorodas, kaip nuvykti iš vienos pasirinktos vietos į kitą, pateikiant pakeliui esančių orientyrų paaiškinimus.
Gabus muzikai	Žemėlapyje pasirinkti maršrutą iš vienos vietos į kitą. Sukurti muzikos kūrinį naudojant suderintus ir išsiderinusius mušamuosius maršrutui iliustruoti.
Gabus loginiams dalykams	Naudoti topografinį žemėlapį atstumui nuo namų ir dešimties vietų, kurias galima aplankyti, išmatuoti. Sudarykite sąrašą maršrutų nuo trumpiausios iki ilgiausios kelionės. Kiek laiko užtruks šiuo atstumus įveikti (a) pėsčiomis ir (b) automobiliu?
Gabus erdviniams dalykams	Panaudoti dalį žemėlapio kaip koliažo pagrindą.
Gabus su judesiu susijusiems dalykams	Suplanuoti sveikatingumo trasą mokyklos aikštelėje, į ją įtraukti įvairioms kūno dalims skirtus pratimus. Sudaryti maršruto žemėlapį.
Puikiai sekasi bendrauti su žmonėmis	Parengti pažįstamam žmogui skirtą sąrašą, ką reikėtų daryti ir ko ne, einant iš vienos pasirinktos vietos į kitą. Į sąrašą įtraukti tokius dalykus kaip apranga arba ką pasiimti su savimi atsižvelgiant į skirtingą orą.
Patinka būti vienam	Pasirinkti nepažįstamą vietą topografiniame žemėlapyje. Naudojant žemėlapyje pateikiamą informaciją parašyti, kaip atrodytų gyvenimas šioje vietoje. Koks būtų jausmas ten gyventi skirtingu paros arba metų laiku? Gal ką nors norėtumėte ten pakeisti?

3. Kasdienis kūrybiškumas

Ankstesniajame skyriuje kalbėjome apie pačią ugdymo programą ir būdus, kurie padėtų ją įgyvendinti. Šiame skyriuje daugiau dėmesio skirsime kūrybiškumui per pamokas. Kai kuriems mokytojams kūrybiškumo idėja gali atrodyti kelianti abejonių. Perskaitę šį skyrių įsitikinsite, kad kūrybiškumas gali prasidėti nuo mažų dalykų ir darbų, kuriuos darome kasdien.

Norint ugdyti mokinių kūrybiškumą, klasėje reikia sukurti tokią atmosferą, kuri skatintų ieškoti naujovių ir eksperimentuoti, kurioje būtų aptariamos neįprastos idėjos, o mokiniai būtų raginami rizikuoti ir nebijoti, kad jų pastangos bus nepakankamai įvertintos. Jei jūsų mokiniai bus pasyvūs klausytojai, jų kūrybiškumas neatsiskleis. Mes seniai atsisakėme sampratos, kad mokiniai – tai tušti indai, kuriuos užpildo mokytojo žinios. Tegul mokiniai iš pradžių pabraido vandenyje, o paskui leiskite jiems nerti į gelmes. Šiame skyriuje aptarsime, nuo ko pradėti, kad kiekviena diena būtų kūrybiška.

Veiklos per pamokas organizavimas ir atmosfera klasėje

Klasės erdvės sutvarkymas

Iš pradžių objektyviai įvertinkite savo įprastą mokymo erdvę. Paprastas baldų perstatymas gali padaryti įtaką jūsų mokymui ir mokinių mokymuisi. Pagalvokite, kaip kitaip, nei įprastai tik kvadratu ar stačiakampiu, būtų galima sustatyti stalus. Galbūt reikėtų sutvarkyti erdvę taip, kad joje būtų skirtingos darbo zonos? Galite suformuoti gamtos mokslų, rašymo ir matematikos zonas, kurių kiekvienoje būtų visos šiai zonai reikalingos priemonės ir ištekliai. Galbūt reikėtų suformuoti ramią tyrimų arba meno zoną? Anksčiau pradinės klasės (vert. past. – mokyklose Anglijoje) buvo sutvarkytos būtent taip. Ankstyvajame ugdymo etape tai vis dar taikoma. Nueikite į vaikų darželį ir šiek tiek ten pabūkite!

Pažiūrėkite, kaip išnaudojama išorinio pasaulio erdvės, pavyzdžiui, vertikalus stalų atskyrimas siekiant sukurti privatesnę erdvę restoranuose ar bibliotekose. Pamėginkite pasinaudoti šia idėja gretimiems stalams atskirti laikinomis kartoninėmis pertvaromis, sodo tinkleliu arba medinėmis grotelėmis, kurių aukštis maždaug 1,5 m, taip sukurdami asmeninę sienomis iš abiejų pusių atskirtą erdvę mokiniams. Taip atsiras ne tik paprasta mokymosi erdvė, kurioje galima geriau susikaupti, bet ją mokiniai galės pritaikyti ir savo asmeniniams poreikiams pakabindami ten tvarkaraščius, priminimus, raštelius ir pan.

Priemonės

Jeigu per pamokas ketinate vykdyti neturinčius nustatytų ribų procesus, kai mokymosi kelią renkasi mokiniai, ne visada įmanoma suplanuoti, kokių konkrečių mokymosi priemonių gali prireikti. Siekiant priemones naudoti kūrybiškai reikia, kad erdvė būtų gerai sutvarkyta ir visi, kam įrankių ir priemonių prireikia, galėtų juos lengvai rasti. Akivaizdu, kad tam tikros priemonės yra būtinos, pavyzdžiui, įvairių rūšių ir dydžio popieriaus lapai ir priemonės žymėjimui, įskaitant pieštukus, tušinukus, flomasterius, žymeklius ir spalvotas kreideles bei spalvotus pieštukus, tačiau taip pat reikėtų turėti pagrindinių kanceliarinių reikmenų, pavyzdžiui, dokumentų rišiklių, sąvaržėlių, lipukų, pieštukinių klijų, lipniosios juostelės ir segtukų bei tokių priemonių kaip segikliai, pieštukų drožtukai, žirklės, liniuotės ir skylmušos. Taip pat naudinga turėti raidžių šablonų, klijuočių, lipniųjų etikečių ir liniuoto popieriaus lapų bei sugadinto popieriaus lapų užrašams arba juodraščiams. Iš menams skirtų priemonių turėtų būti įvairių teptukų, kempinių ir priemonių, kurias būtų galima pritaikyti spausdinimui, bei naudoti paruoštų ir neatskiestų dažų plakatams ir vandens puodelius. Geriau būtų nustatyti pagrindines priemonių naudojimo taisykles, kad visi mokiniai turėtų kuo daugiau galimybių plėtoti savo kūrybiškas idėjas. Brangios priemonės turėtų būti naudojamos tinkamai. Jeigu įmanoma, turėkite prieigą prie skaitmeninių fotoaparatų, paprastų skaitmeninių vaizdo kamerų ir mažų garso įrašymo aparatų. Nepamirškite, kad jūsų tikslas – sudaryti sąlygas mokiniams lengvai pasiekti įvairias priemones, todėl jas reikia rūpestingai saugoti ir žymėti, kad mokiniai galėtų jas lengvai padėti į vietą. Tačiau nebūtina bet kuriuo metu turėti viską. Jūs galite keistis priemonėmis, kad pamokos būtų įdomesnės. Toks keitimasis suteikia jums galimybę gauti brangių ir vertingų priemonių.

Tyrimams atlikti ir informacijai rinkti gyvybiškai svarbios knygos ir internetas. Klasėje negalėsite turėti visos reikiamos grožinės ir kitokios literatūros, todėl svarbu mokyti mokinius veiksmingai naudotis biblioteka. Tačiau nepamirškite, kad nagrinėjant tam tikras temas naujausią informaciją galima pigiai ir lengvai gauti iš laikraščių, žurnalų ir nemokamų lankstinukų, kurie nereikalauja papildomų lėšų.

Teigiamos atmosferos sukūrimas

Vienas iš kūrybiškumą skatinančios veiklos per pamokas uždavinių – didesnė mokinių atsakomybė už savo mokymąsi. Kasdienė nusistovėjusi tvarka gali suformuoti

savarankiškumą skatinančią atmosferą. Tai taikyti galima pradėti, kai tik mokiniai kiekvieną rytą įeina į klasę, pavyzdžiui, įvedant registravimosi sistemą pagal amžiaus grupę. Mažiausiems galima ant stalo padėti iliustruotas korteles su jų vardais, kad mokiniai galėtų pasiimti savo kortelę ir įdėti ją į vieną iš dviejų arba trijų atitinkamai pažymėtų dėžučių ir taip parodyti, kad jie lieka pietauti mokykloje, atsinešė supakuotus pietus arba kad eina pietauti namo. Vyresni mokiniai klasės stulpeliniame sąraše gali prie savo vardo ir kiekvienos savaitės dienos nupiešti atitinkamą simbolį arba užrašyti raidę. Tada surinktą informaciją galite naudoti jūs patys arba mokytojo padėjėjas, kad užpildytų reikiamus dokumentus ar dienyną.

Kai kuriems mokiniams gali būti sunku įsisąmoninti arba pažinti savo pačių mokymąsi, jiems bus lengviau pasakyti, ko jie nemoka daryti, negu ką moka. Mažiau tikėtina, kad mokiniai, kurie nejaučia savo stipriųjų pusių arba kada, ką ir kaip jie mokosi, dirbs kūrybiškai. Vertinant mokymąsi ir didinant mokinių savivertę, svarbu padėti jiems geriau suprasti savo pasiekimus plačiausia prasme.

Vienas iš būdų tai padaryti – klasės sėkmių dėžutė (žr. 3.1. užduočių rinkinį). Ši mintis spontaniškai kilo Kalumui, trečios klasės* mokiniui, kurio savivertė buvo maža ir kuriam sėkmės jausmas buvo svetimas. Laimei, Kalumo mokytoja ne tik išklausė jo pasiūlymą, bet siekdama didesnio poveikio panaudojo jį klasėje.

3.1. užduočių rinkinys. Sėkmių dėžutė

Pasakykite mokiniams, kad norite padėti jiems atšvęsti jų pačių sėkmę. Tam pirmiausia reikia sėkmę apibrėžti. Tarp sėkmės kriterijų turėtų būti:

- kažkas, kuo didžiuojatės;
- kažkas, ką darote pirmą kartą;
- kažkas, ką jūs jaučiate, kad pagerinote;
- kažkas, ką buvo sunku padaryti.

Taip pat turėtumėte įtraukti už mokyklos ribų vykstančius dalykus. Kai mokiniai jaučia, kad jiems kažkas pavyko, jie užpildo specialų lapą, nurodydami, kas jiems pavyko, ir įdeda jį į dėžutę, kuri turi stovėti gerai matomoje vietoje. Dėžutę reikėtų atidaryti kas savaitę ir garsiai perskaityti visus pasiekimus. Tuomet visą kitą savaitę lapus reikia iškabinti pasiekimų lentoje, o po savaitės mokiniai gali juos parsinešti namo, taip paliekame vietos dėžutėje kitos savaitės pasiekimams.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

Lavinant mokinių savarankiškumą, galima taikyti daugiau kontrolės suteikiantį diferencijavimo metodą, leidžiantį jiems patiems būti atsakingiems už pasirinktą sunkumo lygį. Tai veiksminga matematikos pamokose, kuriose, pavyzdžiui, po mokomosios dalies dažniausiai pateikiamos trijų lygių skirtingos, su pagrindine pamokos dalimi susijusios, užduotys, tačiau mokiniai paraginami pasirinkti savo lygį paaiškinant: „Jeigu jums atrodo, kad reikia šiek tiek daugiau praktikos, pasirinkite šį lapą arba užduotį; jeigu jums reikia tikrų iššūkių, pasirinkite šį. Jeigu manote, kad jums reikia šiek tiek daugiau pagalbos, kad galėtumėte padaryti daugiau, ateikite ir dirbkite čia su manimi.“ Taip pat visas užduotis galima surašyti į vieną lapą ir leisti mokiniams pasirinkti savo atskaitos tašką arba tęsti, kai jie jaučia, kad viską supranta.

Darbas bendradarbiaujant

Kartais kūrybiškumui reikia susikaupimo, o kartais ir galimybės bendradarbiauti. Romanų rašytojas Stivenas Kingas (Stephen King) paaiškino, kad ankstyvieji rašymo etapai yra labai privatūs, tačiau ateina tokia akimirka, kai esi pasirengęs rankraštį kam nors parodyti. Jam tas pirmas žmogus visada – žmona. Vėliau su juo bendradarbiauja jo redaktorius ir kiti leidybos įmonės specialistai. Nors labai kūrybingi žmonės dažnai dirba savarankiškai, taip pat naudinga dirbti bendradarbiaujant, nes daugeliui mūsų darbas sekasi, kai keičiamės mintimis ir praktine patirtimi. 3.2. užduočių rinkinyje pateikiamas praktinis bendradarbiavimo skatinimo būdas.

3.2. užduočių rinkinys. Bendradarbiavimo skatinimas

Vienas iš būdų padėti mokiniams išmokti dirbti kartu – skatinimo sistema, kurią taikant už bendradarbiavimą ir pagalbą apdovanojama. Juk dažniausiai veikla per pamokas organizuojama taip, kad bent jau dalį dienos mokiniai dirba grupėse susėdę už stalų, o jų darbas vertinamas taškais. Mokiniai sugalvoja pavadinimą savo stalui. Šis pavadinimas gali būti susijęs su nagrinėjama pamokoje tema. Pagaminama speciali laminuota kortelė su pavadinimu ir paveikslėliu. Ji padedama ant stalo. Štai keletas galimų kortelių pavyzdžių:

- jūros tema: rykliai, medūzos, orkos, rajos, delfinai;
- medžių tema: ąžuolai, platanai, klevai, kaštonai, gluosniai;
- gyvūnų tema: tigrai, liūtai, pandos, žirafos, zebrai.

Į ant sienos pakabintą lentelę įrašomi visų grupių pavadinimai ir jų surinkti taškai. Taškus galima gauti už bet kokį veiksmingą bendradarbiavimą, pavyzdžiui, diskusijas porose arba grupėse, atskirų grupinės užduoties dalių įgyvendinimą bet mokomojo pamokose, tylų darbą, tvarkingus stalus arba kitus dalykus, kuriuos nusprendžiate vertinti. Kiekvienos savaitės pabaigoje paskelbiamas nugalėtojas. Apdovanojimas, kuris gali būti specialus daiktas (trofėjus, tam tikras prizas), skiriamas nugalėtojų stalui ir paliekamas ten stovėti visą kitą savaitę, kad jį visi matytų.

Menai

Pradedame nuo knygų – Keitė Morag ir vestuvės

Kartais kūrybiškumą „pralaužti" geriausia su dideliu trenksmu. Pamėginkite knygos įkvėptam kūrybiškumui skirti visą dieną. Pirmosios ugdymo pakopos* mokiniams ir jaunesniems antrosios ugdymo pakopos* mokiniams puikiai tinka tema, kurios veikėja yra rašytojos Meri Hedervik (Mairi Hedderwick) jaunoji herojė Keitė Morag. Tema „Keitė Morag ir vestuvės" susieja skirtingus mokomuosius dalykus. Tai istorija apie vienos iš Keitės Morag senelių vestuves mažoje Škotijos saloje, kurioje mergaitė gyvena.

Perskaitę ir aptarę istoriją, klasės erdvę pertvarkykite taip, kad vieną jos dalį būtų galima panaudoti kaip išgalvotos Struėjaus salos pašto skyrių. Čia turėtų būti kasa, telefonas, skelbimų lenta, svarstyklės ir siuntiniai, savadarbė pašto dėžutė su maišu ir kepure pašto darbuotojui, „pašto ženklų" lapai (galbūt sukurti ir išspausdinti kompiuteriu). Kita klasės dalis turėtų būti skirta kaimelio parduotuvei. Galima pradėti nuo to, kad mokiniai pasigamina parduotuvei ir paštui reikalingus daiktus. Gamyba apims dizaino ir technologijų įgūdžius, įskaitant IT naudojimą gaminant etiketes ir plakatus skelbimų lentai, kurioje reklamuojami išgalvoti kaimelio renginiai, arba parduodamus daiktus. Neapsigaukite manydami, kad toks vaidmenų žaidimas tinka tik ankstyvosioms ugdymo pakopoms! Jis sėkmingai naudojamas iki pat ketvirtos klasės.*

Parengus aplinką, galima atlikti įvairias užduotis. Istorijos siužetas sukasi apie Keitės Morag senelės vestuves, o veikla ir užduotys susijusios su skaitomu tekstu.

Likusioje klasės dalyje sustatykite stalus, skirtus mokinių pasirenkamoms užduotims, kurias jie gali rinktis. Štai keletas užduočių pavyzdžių.

---

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

- Stalo žaidimo sukūrimas pagal šią istoriją. Naudojant salos žemėlapį kaip pagrindą žaidimui, galima sukurti paprastą stalo žaidimą, jame nurodant istorijos veikėjų namus, į kuriuos turi būti pristatytas paštas. Be abejo, pakeliui į šiuos namus tyko tam tikri pavojai. Žaidimo taisykles gali sukurti keli mokiniai. Jį gali žaisti ir kiti mokiniai.
- Salos žemėlapių sudarymas remiantis tuo, kaip mokiniai įsivaizduoja šią istoriją iš knygos priešlapių. Žemėlapiai gali būti tiek detalūs, kiek norite ar reikia. Jie gali būti piešti, tapyti arba netgi galima padaryti koliažą, jeigu yra pakankamai laiko.
- Muzikos kūrimas vestuvėms. Pagalvokite apie esminius muzikos momentus: fanfaros nuotakai; rami muzika pasirašant santuokų registre; šokių muzika vakarui. Pasiklausykite škotiškos muzikos, pavyzdžiui, lombardiško ritmo, kad būtų galima imituoti, pamėgdžioti jos kūrimo techniką!
- Atvirukų rašymas. Paprašykite mokinių įsivaizduoti, kad jie – vestuvių svečiai. Jie nori išsiųsti atviruką su Struėjaus salos vaizdais draugui. Šie atvirukai – tai parsisiųsti paveikslėliai, apipavidalinti taip, kad būtų panašūs į specialius atvirukus (atvirlaiškius) ir siunčiami paštu.
- Valgiaraščio salos kavinei sudarymas. Pririnkite patys ar su mokiniais patiekalų paveikslėlių ir duokite mokiniams iškirpti ir suklijuoti. Mokiniai turi nustatyti realias patiekalų, kuriuos jie įtraukia į valgiaraštį, kainas. Kaip apipavidalintas turėtų būti valgiaraštis? Kaip jie organizuos valgiaraščio pristatymą, kad būtų pasiektas geriausias rezultatas?
- Kvietimų į vestuves kūrimas.
- Senelių susirašinėjimas. Keitė Morag turi dvi seneles. Ką jos rašys viena kitai prieš pat vestuves? Išsiųskite baigtus laiškus klasės paštu.
- Valgiaraščio vestuvių pobūviui sudarymas. Mokiniams galima duoti pasirinkti užkandžius, pagrindinį patiekalą ir desertus. Iš pasiūlytų receptų knygų mokiniai gali sukurti savo pačių vestuvinius pusryčius.
- Pranešimų kaimelio skelbimų lentoje rašymas. Tai galėtų būti skelbimas apie pardavimą, pasiklydusį gyvūną arba būsimo salos renginio reklama.
- Mažų pyragaičių, primenančių vestuvių tortą, gaminimas ir dekoravimas.
- Dekoracijų vestuvėms gaminimas. Galite pateikti paprastų dekoracijų, pavyzdžiui, iškirptų ir papuoštų širdelių, sėkmę nešančių arkliukų arba popierinių gėlių gaminimo instrukcijas, neabejotinai mokiniams ir patiems kils minčių.

- Vestuvių planavimas, dienos įvykių planavimas, kad visi žinotų, kur, kada ir kodėl reikia būti!
- Skrydžio malūnsparniu virš salos skrajutės kūrimas. Šiuo skrydžiu mėgausis ką tik susituokusi pora. Skrajutėms gaminti ir skrydžiui reklamuoti galima parsisiųsti paveikslėlių su malūnsparniais ir salos vaizdais iš viršaus.

Vaidybos taikymas – „Balsai parke"

Naudojant vaidybą kaip mokymo ir mokymosi metodą mokiniai pažvelgia į įvykius kito žmogaus akimis ir bando išgyventi to žmogaus jausmus, nes realiame gyvenime tai padaryti dažniausiai yra sunku. Vaidyba skatina mokinius ne vien tik pamatyti akivaizdžias galimybes, bet ir jas išnaudoti (išsamesnė informacija apie vaidybą pateikiama 6 skyriuje „Eksperto mantija"). Jeigu nesate susipažinę su vaidybos taikymu mokyme, įvairiose ugdymo pakopose galite naudoti beveik bet kurią iš nuostabių ir apmąstymus sukeliančių Entonio Brauno (Anthony Browne) paveikslėlių knygų. Pavyzdžiui, vieną iš jo knygų „Balsai parke" kaip kelių pagrindinių vaidybos metodų pagrindą veiksmingiausiai naudojo Safolke dirbantis rašymo ir skaitymo konsultantas Bevas. Po to, kai jūs ir jūsų klasė šiuos metodus išbandys, galėsite juos įtraukti į savo mokymo metodų repertuarą.

Stiprioji knygos pusė – jos veikėjai ir tai, kad ji puikiai tinka vaidybai. Keturi „balsai" istorijoje – tai žmonės iš aukštuomenės sluoksnio: mama ir jos sūnus Čarlzas, besilankantys vietos parke, kur jie susitinka Smadžę (angl. smudge – *„dėmė, purvas"*) ir jos bedarbį tėtį.

Vienas svarbiausių dalykų, kurio siekiama E. Brauno knygose, – kelti klausimus apie įprastus dalykus ir priversti į juos pažvelgti kitaip. Šie du dalykai – svarbūs kūrybiškumo elementai. Pradėkite nagrinėti knygą paprašydami mokinių pažiūrėti į paveikslėlius ir teksto apipavidalinimą be jokių detalių nurodymų, išskyrus tai, kad jie pažiūrėtų, ką iš jų galima sužinoti. Šio pratimo tikslas – susitelkti į nuodugnaus ieškojimo teikiamą naudą; tai yra tolesnio darbo pagrindas. Galbūt mokiniai pastebės šiuos dalykus:

- netikėtus paveikslėlius – vietas, kur E. Braunas į knygą įtraukė keistus daiktus, įprastus dalykus subtiliai pakeitė neįprastais;
- šimpanzes ten, kur tikėtumėmės išvysti žmones;
- kokį vaidmenį atlieka knygų priešlapiai ir polapiai, taip pat vinjetės tituliniuose lapuose;
- iliustracijų įrėminimo būdus;

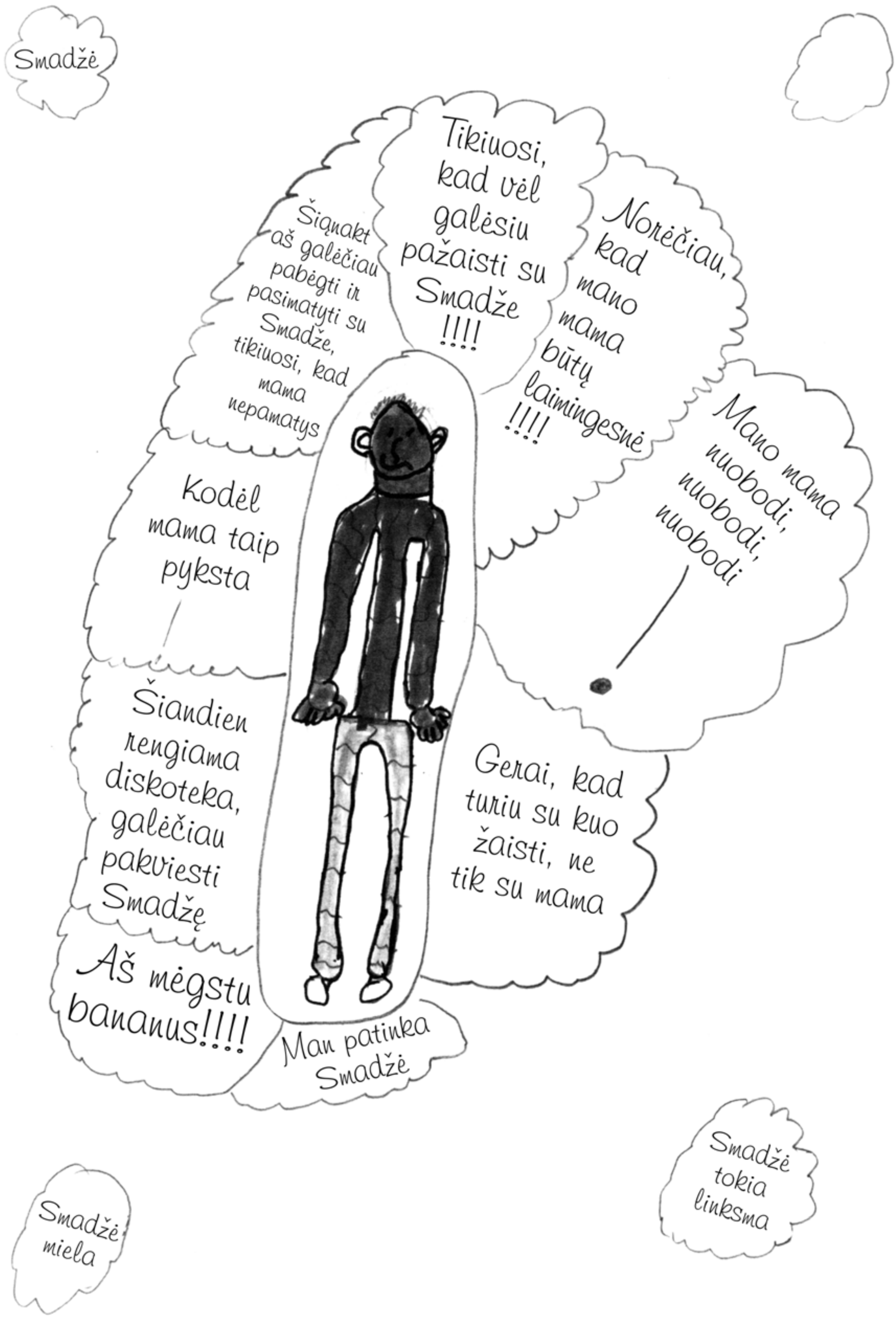
- paveikslėlius stambiu planu;
- skirtingą šriftą skirtingų veikėjų balsams;
- veikėjų laikyseną ir padėtį bei veido išraišką.

Dabar esate pasirengę skaityti istoriją. Eksperimentuokite su savo pačių aktoriniu kūrybiškumu kiekvienam iš keturių veikėjų pritaikydami skirtingus balsus.

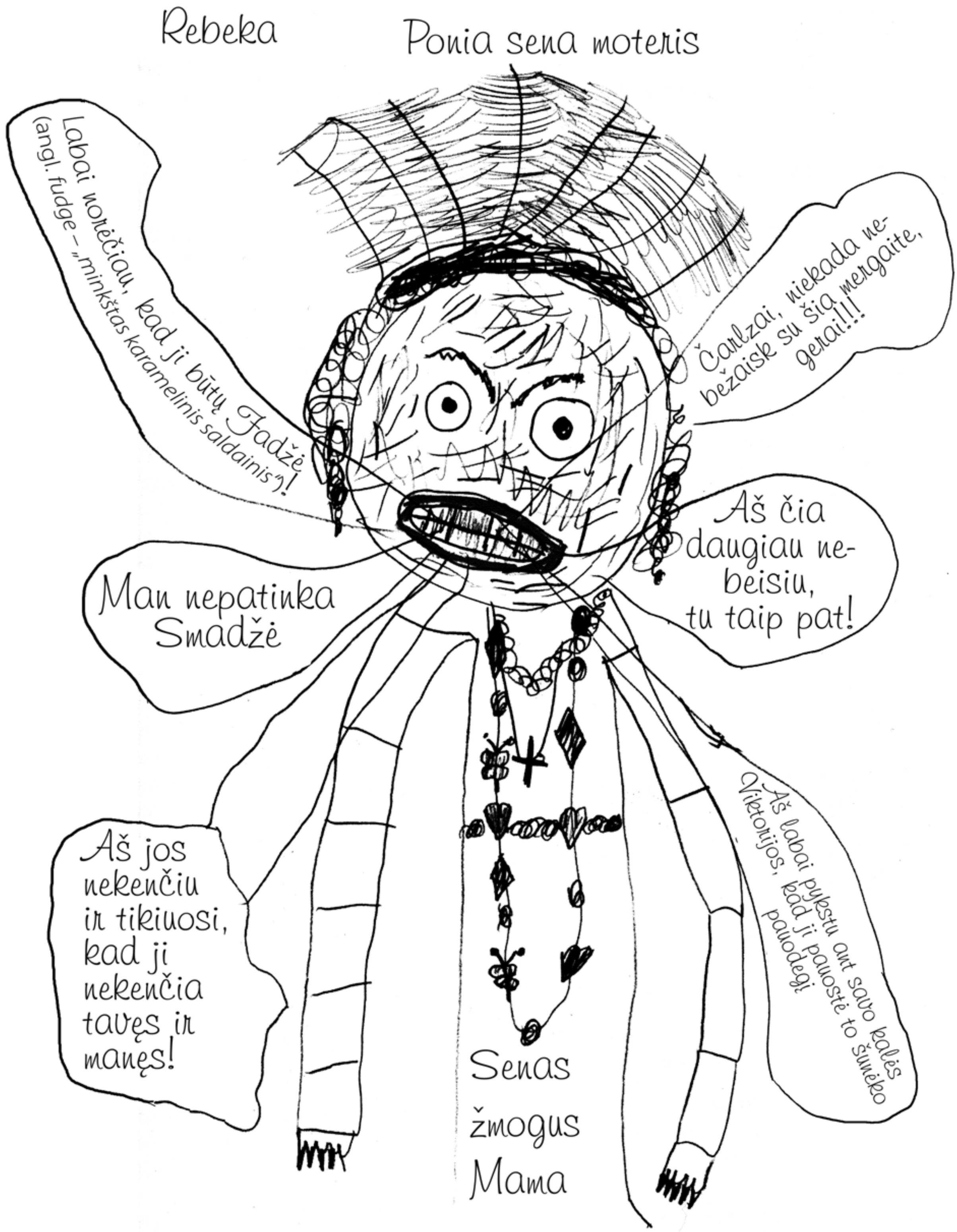
1. Paskui paprašykite mokinius poromis pasirinkti vieną iliustraciją ir padaryti *sustabdytą kadrą*, kuriame jie atkartoja pasirinktų veikėjų pozą tarsi sustingę. Paprašykite jų pagalvoti, ką jų veikėjas tuo metu galvoja, tada vaikščiodami tarp porų palieskite kieno nors petį ir paliestasis turi pasakyti, ką jo (jos) veikėjas galvoja. Šis metodas vadinamas *minčių sekimu*.
2. Toliau visi mokiniai dirba suskirstyti po dvi poras. Ketvertukas vaidina, susėdę šalia vienas kito tarsi ant parko suolelio, pasirinkdami pozą, kuri, jų manymu, tinka veikėjui. Tuomet vėl galima *sekti jų mintis*. Pasirinkite vieną grupę (ketvertuką), į kurią nukreipiamas visos klasės dėmesys. Klasės mokinių paprašoma pasiūlyti, ką būtų galima pakeisti šioje scenoje: sėdėjimo vietą, jų pozą arba veido išraišką. Tai vadinama *forumo teatru*. Galima už veikėjų ketverto pastatyti kitus mokinius, kurie išsakytų vieno ar kito veikėjo mintis.
3. Bet kokias dramos užduotis galima fotografuoti skaitmeniniu fotoaparatu. Fotografijos suklijuojamos į lapą, o mokiniai prie jų užrašo veikėjų mintis.
4. Taip pat galima surengti *vaidinimą ant sienos*. Ant sienos nupiešiami kiekvieno veikėjo kontūrai, o mokiniai ant lipukų pateikia veikėjų aprašymą. Lipukai, priklijuoti veikėjo viduje, yra jo mintys ir jausmai, o aplink jį – apibūdina jo išorę.
5. Po vaidybos pratimų galima sukurti vaidmenį. Kiekvienas mokinys pasirenka vieną iš keturių veikėjų ir užrašo per apsilankymą parke patirtus jausmus ir pastebėjimus bei kas galėtų atsitikti vėliau (žr. 3.1. ir 3.2. pav.).

Šie metodai tinka praktiškai bet kokiai istorijai. Pavyzdžiui, įsivaizduokite graikų mitą apie Pandoros skrynią, kurį naudojant analizuojamos Pandoros ir jos vyro reakcijos. Ši istorija taip pat leidžia jums naudoti kitą vaidybinį metodą „Minčių tunelis“. Taikant šį metodą Pandorą vaidinantis mokinys vaikšto tarp dviejų vienas prieš kitą stovinčių mokinių, kurie vaidina abi Pandoros sąžinės puses, eilių.

3.1. pav. Mokinio užrašai po vaidmenų žaidimo „Balsai parke"



3.2. pav. Mokinio užrašai po vaidmenų žaidimo naudojant „Balsai parke“ – antras pavyzdys



Mokiniui, vaidinančiam Pandorą, einant tarp eilių iš vienos pusės girdisi, kodėl jai (jam) nereikėtų atidaryti skrynios, o iš kitos – ją (jį) gundo ją atidaryti. „Alėjos" pabaigoje jis (ji) turi nuspręsti, ką daryti.

Medžiagų tyrimas

Yra daug būdų ir veiklų, kuriuos mokiniai gali išbandyti, kad išmoktų pasirinkti tinkamas priemones ir įrankius būsimam darbui (žr. 3.3. užduočių rinkinį).

3.3. užduočių rinkinys. Meno tyrimai

Popieriaus tyrinėjimas

Tegul mokiniai naudoja įvairių formų popieriaus lapus:

- apskritimo formos;
- stačiakampes juosteles;
- kvadrato formos;
- trikampio formos;
- ovalo formos;
- netaisyklingos formos;
- popieriaus skiautes.

Popierius gali būti:

- spalvotas kartonas;
- laikraštis;
- dekoratyvinis popierius;
- servetėlės;
- kartonas.

Ką galima pagaminti naudojant skirtingo dydžio popierių:

- atvirukus;
- tapetų ritinėlius;
- lipukus;
- labai ilgas, plonas juosteles;
- didžiausius lapus, kokius tik galima rasti.

Skirtingų piešimo priemonių naudojimas

Tegul mokiniai atkreipia dėmesį į tai, kuo skiriasi piešiniai, piešti:
- įvairių rūšių pieštukais;
- pieštukinėmis kreidelėmis;
- vaškinėmis kreidelėmis;
- įvairaus storio flomasteriais;
- įvairaus storio teptukais su skirtingais dažais;
- užtepus vieną dažų sluoksnį ant kito.

Pamėginkite piešti:
- labai šviesiomis spalvomis;
- labai tamsiomis spalvomis;
- spalvomis nuo šviesiausios iki tamsiausios;
- užbrūkšniuodami;
- įvairaus dydžio taškais;
- tiesiomis, lenktomis ir kontūrinėmis linijomis.

Taip pat, kaip ir dirbant individualiai, veiklos, pasiūlytos 3.3. užduočių rinkinyje, gali būti atliekamos mažose grupelėse sėdint už stalo. Duokite mokiniams didelį bet kokios formos popieriaus lapą ir apribokite jų įrankių pasirinkimą arba pateikite visą jų asortimentą, iš kurio mokiniai gali rinktis. Paprašykite jų pradėti piešti ženklus, kokius jie nori, arčiausiai jų esančioje popieriaus lapo dalyje arba paprašykite jų pradėti nuo kampo arba centro. Piešdami jie gali keisti ženklų tipus arba naudojamus įrankius, kada tik panorėję. Netrukus paprašykite jų apsukti popierių taip, kad matytų greta esančio mokinio darbą. Kiekvienas mokinys tęsia darbą atsižvelgdamas į ankstesnį klasės draugo darbą. Kaip jie tai išplėtos? Kartokite pratimą, kol lapas visiškai apsisuks, kad kiekvienas mokinys pamatytų, kuo virto jų pradinis darbas.

Muzikos, dailės ir technologijų sąsaja

Pamėginkite pagroti skirtingų stilių muziką įkvėpimui sužadinti. Prieš grodami pirmąjį kūrinį pasakykite mokiniams, kad tikimasi jų „meninės“ reakcijos. Turėkite įvairių priemonių,

kad mokiniai galėtų piešti, tapyti arba sukurti koliažą, kol gros muzika. Jeigu muzikos kūrinys trumpas, pagrokite jį keletą kartų per užsiėmimą, bet galbūt ne nuolat. Būtų įdomu pakartoti veiklą keletą kartų grojant skirtingai muzikai ir paprašyti mokinių palyginti baigtus dailės technologijų darbelius. Juos galima išdėlioti apžiūrai per kitą pamoką ir grojant muzikinių kūrinių ištraukoms pažiūrėti, ar mokiniai gali susieti atitinkamą darbelį su muzika, pagal kurią jis buvo sukurtas.

Menas gamtoje

Menininkas Endis Goldsvortis (Andy Goldsworthy) kurdamas meno kūrinius, kurie dažnai yra trumpalaikiai, naudoja gamtines medžiagas. Tai gali būti žiedlapiai, pušų kankorėžiai, akmenys, šakelės, žolės – bet kokios natūralios medžiagos, kurias galima saugiai naudoti nekenkiant aplinkai. Kurdamas meną gamtoje menininkas labai kruopščiai sudėlioja detales, kartais naudoja spyglius, pavyzdžiui, lapams susegti. Dažnai jo kūriniai yra tarsi geometrinės figūros, pavyzdžiui, iš gėlių žiedlapių sudedamas apskritimas, o jo centre – gilės arba medžio žievės gabalėliai. Arba iš smulkių akmenėlių ar pagalių sukurtos trimačių figūrų formos. Šie kūriniai paliekami toje aplinkoje, kurioje buvo rastos medžiagos jiems sukurti, kol suyra arba natūraliai sugriūva. Mokiniams patiks šią užduotį atlikti mokyklos aikštelėje arba skirtingais metų laikais pasivaikščioti šalia esančiame parke ar sode ir palikti ten savo kūrinius.

Kultūrinių sienų peržengimas

Apžvelkite skirtingų kultūrų meno stilius leisdami mokiniams atitolti nuo jų kultūrinių lūkesčių. Galima pradėti nuo žmogaus meno kūrinių, priklausančių, pavyzdžiui, Afrikos, Kinijos, Amerikos čiabuvių ar Australijos aborigenų kultūroms, paveikslėlių. Galėtumėte skirti dieną menų seminarui: jūsų klasė arba mokyklos holas būtų įrengtas tarsi galerija, kurioje būtų eksponuojami įvairių kultūrų žmogaus meno kūriniai ir juos būtų galima apžiūrėti iš visų pusių. Aprūpinkite mokinius įvairiomis menui kurti reikalingomis priemonėmis ir leiskite jiems pasirinkti tiek meno kūrinį, tiek medžiagas jam pavaizduoti.

Piešinio interpretacija

Dailės kūrinių naudojimas diskusijoms ir rašymo gebėjimams ugdyti gali būti dar viena naudinga priemonė. Vienas iš pavyzdžių – Marko Šagalo (Marc Chagall) darbai, kuriems būdingi pasakų ir fantastikos bruožai ir kurie sukelia daug spėlionių bei interpretacijų. Remdamiesi jo piešiniais mokiniai gali sukurti istorijas, kurias iš pradžių jie papasakoja savo klasės draugui, o vėliau užrašo kaip pasakojimus, pasirinkdami, kada istorijas pradėti: ar prieš „sustabdytą" momentą piešiniuose, ar vėliau kaip prisiminimus apie tai, kas vyko piešinyje. Galima panaudoti vaidybos metodus, pavyzdžiui, *sustabdytą kadrą* ir *minčių sekimą*, kad mokiniai galėtų apgalvoti veikėjų motyvaciją ir jausmus. Vėliau jie gali nutapyti arba nupiešti savo svajonių interpretacijas M. Šagalo arba savo stiliumi. Ieškodami įkvėpimo, pasinaudokite įkvepiančių Nacionalinės galerijos paveikslų iniciatyva (www.takeonepicture.org), parodančia, kaip vieno konkretaus meno kūrinio studijavimas gali virsti kūrybiniu darbu įvairiose ugdymo programos srityse.

Stebimasis piešimas

Stebimasis piešimas (angl. *observational drawing*) padeda mokiniams susitelkti į tai, ką jie mato, o ne tai, ką jie galvoja, kad mato. Kūrybiškam meniniam darbui būtini jutiminis vizualizavimas ir nuolat tobulėjantys įgūdžiai bei vaizduotė, kad į kasdienius dalykus būtų pažvelgta neįprastai. Čia gali padėti stebėjimas. Kiekvienoje klasėje turėtų būti patrauklių daiktų. Jais pasirūpinti gali mokytojas, tačiau taip pat gerai paprašyti mokinių atsinešti daiktų, skatinančių jų smalsumą ir galbūt turinčių įdomią istoriją.

Nepamirškite vietos aplinkos. Netgi paprastas automobilis galėtų tapti įdomesnis. Neapsiribokite automobilio formos kontūru, atidarykite automobilio gaubtą ir nupieškite variklio dalis arba prašykite geranoriškai nusiteikusių darbuotojų leisti mokiniams atsisėsti už vairo ir nupieškite pedalus, taip, kaip juos mato vairuotojas, arba vaizdą per galinio vaizdo veidrodėlį. Į tokį projektą galite įtraukti mokinių dviračius arba paspirtukus ar galbūt jums pavyktų susitarti, kad į žaidimų aikštelę būtų atvežta gerokai didesnė transporto priemonė, pavyzdžiui, gaisrinė, sunkvežimis arba traktorius.

Muzikos kūrimas

Muzikantas ir dirigentas Danielius Barenboimas (Daniel Barenboim) radijo laidoje „BBC Sero Džono Reito paskaitos“ (angl. *BBC Reith Lectures 2006*) kalbėjo apie aktyvaus ir intensyvaus muzikos klausymosi, taip pat tylos klausymo, muzikai pasibaigus, svarbą.

Supratę, kad muzika kuriama naudojant skirtingus tempus, skirtingo stiprumo garsą, skirtingus akcentus ir skirtingas natas bei derinant įvairių instrumentų skambesį arba žmonių balsus, mokiniai gali patirti džiaugsmą įvairiais būdais kurdami savo muziką. Muzika – tai iš esmės kūrimas, atlikimas ir klausymas. Kūrybiškumas labiausiai atsiskleidžia muziką kuriant. Repetavimas ir atlikimas padeda mokiniams apmąstyti savo kūrinius. Gebėjimas aktyviai klausyti – svarbi bendros kūrybinės patirties dalis. Išnaudokite visas progas, kad mokiniai paklausytų savo pačių arba kitų autorių sukurtos gyvos muzikos.

Mokinių grupės arba visa klasė gali sukurti muzikinę aplinką, kuri vaizduotų įvairius mašinų tipus, orą arba skirtingas eilėraščio arba istorijos dalis. Čia svarbi bendraamžių reakcija ir kritiški komentarai. Siekiant padėti mokiniams tobulinti savo kūrinius, reikia atsižvelgti į kitų požiūrius ir nuomones, taip pat turint galvoje, kad tikri kompozitoriai ne visada sutinka su savo kritikais. Taip ir atlikėjai, ir klausytojai ugdo savo muzikinius gebėjimus ir tai padės jiems būti kūrybingesniems ateityje. Galutinis kūrinio variantas gali iš tiesų būti kūrybos pabaiga arba galima kūrinį panaudoti kaip pagrindą šokiui sukurti. Patobulintus ir surepetuotus kūrinius galima įrašyti arba atlikti kitiems.

Mokiniams nereikia būti talentingais muzikais, kad galėtų kurti muziką. Labai veiksmingai galima naudoti tiek toninius, tiek netoninius mušamuosius arba kompiuterines programas. Galima pradėti nuo aprašomojo eilėraščio arba trumpos knygos. Tam puikiai tiktų Moriso Sendako (Maurice Sendak) knyga „Ten, kur gyvena pabaisos“ („Where the wild things are“), pagal šią knygą jau sukurta opera ir miuziklas. Kruopščiai atrinktas istorijas, eilėraščius arba paveikslėlių knygas taip pat galima naudoti interpretaciniam šokiui. Pasirinkite tekstą, kurį būtų galima pritaikyti įvairiems judesiams, pavyzdžiui, sceną iš „Ali Baba ir keturiasdešimt plėšikų“, Džono Burningemo (John Burningham) „Pono Gampio išvyka“ („Mr Gumpy's outing“), Tonio Mitono (Tony Mitton) „Dundesys džiunglėse“ („Rumble in the jungle“), Maiklo Rouzeno (Michael Rosen) „Leidžiamės į meškų medžioklę“ („We're going on a bear hunt“) arba aprašomojo pobūdžio eilėraščių, pavyzdžiui, Levio Kerolo (Lewis Carroll) „Taukšlys“ („Jabberwocky“), arba raiškių ritmingų kūrinių, pavyzdžiui, poemą „Hiavatos giesmė“. Tinkamą muziką galite parinkti patys arba

kartais paprašyti mokinių tai padaryti. Padalykite tekstą į dalis, kurios gali būti interpretuojamos skirtingai: rami, banguojanti melodija, būdinga vienai scenai ar veikėjui, ir greita, trūkčiojanti melodija, charakteringa kitai scenai ar veikėjui. Mokiniai sudaro savo šokio judesių sekas, kurias gali atkurti, kad priderintų prie muzikos arba siužeto linijos. Akivaizdu, kad norint parengti visiškai užbaigtą šokį, kurį būtų galima atlikti, reikia kelių užsiėmimų.

Dalijimasis kūrybiškumu

Nors ir kūrimas dėl paties kūrybinio proceso yra pagirtinas ir teikiantis malonumą, pasitenkinimas ir motyvacija didesni tada, kai baigtu darbu galima pasidalyti su kitais. Kai mokiniai žino, kad bus pastatytas spektaklis arba surengta paroda, jie labiau stengiasi. Tai, žinoma, ypač taikytina kūrybiniams menams – dailei, muzikai ir dramai – kur pasirodymas ir eksponavimas dažnai – esminė darbo dalis. Jei mokiniai žinos, kokiai auditorijai bus skirtas jų sukurtas kūrinys, jų pastangos bus didesnės ir jie nuoširdžiai didžiuosis savo darbu. „Auditorijos" sąvoka plati. Ja gali būti kita mokinių grupė toje pačioje klasėje, visa klasė arba kitos klasės mokykloje, kitos ugdymo pakopos arba visa mokykla bei, žinoma, tėvai ir svečiai. Pavyzdžiui, daug pradinių mokyklų kviečia vietos senolių grupes į mokyklą pažiūrėti muzikinių renginių, kuriuos taip pat stebi ir kiti žiūrovai. Kaip nurodėme pirmajame skyriuje, jeigu tai ką sukuriame laikome kūrybišku, reikia, kad tai galėtų pajausti ir įvertinti kiti.

Gamtos mokslai ir matematika

Kūrybiškas mąstymas nėra statiškas, tad išnaudojus įgimtą mokinių smalsumą ir iškėlus įdomias problemas sudaromos sąlygos pažangai, kuri būtina, kad kūrybiškas mąstymas tarptų. Gamtos mokslai – puiki sritis skatinti mokinius kūrybiškai tyrinėti, nes šioje srityje jie gali kelti klausimus, hipotezes, formuluoti ir spręsti problemas, ieškoti atsakymų. Išnaudojus glaudžius ryšius tarp gamtos mokslų ir matematikos, galima padėti mokiniams suprasti šių mokomųjų dalykų tarpusavio priklausomybę, kai, pavyzdžiui, norint atsakyti į gamtos mokslų klausimą reikia matematikos žinių ir logikos. 3.4. užduočių rinkinyje pateikiami šio tipo gamtos mokslų užduočių-iššūkių mokiniams pavyzdžiai.

3.4. užduočių rinkinys. Gamtos mokslų iššūkiai

Kiek tikslios vietinės orų prognozės?

Padėkite mokiniams įsirengti elementarią orų stebėjimo stotį, matuojančią temperatūrą ir kritulius, kurioje galima stebėti debesuotumą, vėjo kryptį ir kitus orų požymius. Palyginkite savo duomenis su kasdiene per televiziją arba vietos laikraščiuose pateikiama orų prognoze.

Ar galima pagal saulę nustatyti, kiek yra valandų?

Paprašykite mokinių sukurti saulės laikrodį, kuris rodytų kuo tikslesnį laiką ir kurį būtų lengva naudoti.

Ar galima paštu siųsti trapų daiktą, kad jis išliktų nesugadintas?

Mokinių grupėms pateikite įvairių medžiagų, skirtų bulvių traškučių arba kiaušinio pakuotei sukurti ir pagaminti. Išsiųskite siuntinį paštu mokyklos adresu ir pažiūrėkite, ar siuntinys bus gautas sveikas.

Kas gali pastatyti greičiausią laivą?

Iš stoglatakio su tvirtu pagrindu ir uždarais galais, kad į jį būtų galima pripilti vandens, pagaminkite laivų varžybų trasą. Mokiniai turi iš medžio arba polistireno pagaminti burlaivio modelį tik su viena popierine bure. Užduotis – pastatyti laivą, kuris galėtų greičiausiai nuplaukti varžybų trasą naudojant plaukų džiovintuvą vėjui sukelti. Optimalaus burės ploto apskaičiavimas ir tinkamiausios formos pasirinkimas padės pagaminti laivą nugalėtoją.

Gamtos mokslų dirbtuvės

Kad mokiniams mokytis gamtos mokslų būtų smagiau ir įdomiau, surenkite gamtos mokslų užsiėmimą klasėje arba mokyklos hole. Jį suplanuoti užima nemažai laiko, tačiau pabandyti verta ir jis galėtų tapti visos mokyklos renginiu. Reikės priemonių ir paprastų rašytinių instrukcijų įvairiems moksliniams eksperimentams ir veikloms, kurias turės atlikti mažos mokinių grupės (veiklos pavyzdžiai pateikiami 3.5. užduočių rinkinyje). Nepamirškite įtraukti kompiuteriais atliekamų užduočių. Būtų labai gerai, kad jums talkintų bent vienas kolega!

3.5. užduočių rinkinys. Gamtos mokslų dirbtuvės

Magnetinis futbolas. Šis stalo žaidimas, kurį galima nusipirkti arba pasigaminti, puikus būdas susipažinti su magnetizmo principais. Žaidimo lenta, ant kurios nupiešta futbolo aikštelė, stovi ant keturių trumpų kojelių. Ant žaidimo lentos sustatomos futbolininkų figūrėlės, kuriose yra magnetai. Po lenta, toje vietoje, kur stovi figūrėlė, žaidėjai padeda magnetinius apskritimus. Juos judindami, jie judina futbolininkus. Žaidimo tikslas – žinoma, įmušti įvartį!

Razina limonade. Įmetus raziną į limonadą, ant grublėto jos paviršiaus susiformuoja skystyje esančio anglies dvideginio burbuliukai, dėl to ji iškyla į paviršių ir tai – įrodymas, kad oras lengvesnis už skystį arba kietąsias medžiagas. Paviršiuje burbuliukai ant razinos dingsta, razina nuskęsta ir procesas prasideda iš naujo.

Pabaisos glitėsiai. Ištirkite, kaip keičiasi medžiagos, sumaišius grietinėlės kremo miltelius, žalios spalvos maistinius dažus su pakankamu kiekiu vandens, kad mišinį palietus jis būtų standus, bet jį būtų galima pilti.

Butelių orkestras. Pateikite įvairių stiklinių butelių, ąsočių, vandens ir medinius muštukus (plaktukus); kvieskite mokinius sukurti muzikinę gamą.

Malūnsparniai. Iš sukarpyto ir sulankstyto popieriaus pagaminkite paprastus malūnsparnius, kurie sukinėtųsi juos išmetus į orą – taip mokiniams galime parodyti oro pasipriešinimą. Kas atsitinka, jeigu naudojamas skirtingo dydžio arba svorio popierius?

Magiški balionai. Pažaiskite naudodami statinę elektrą, gaunamą patrynus pripūstus balionus į drabužius. Įelektrintais balionais surinkite servetėlių skiauteles. Suorganizuokite varžybas – kas gali pernešti kuo daugiau skiautelių iki tam tikros distancijos pabaigos per nustatytą laiką?

Virtuvės golfas. Ridenkite golfo kamuoliukus pro popierinių virtuvės rankšluosčių tūbeles taip, kad jie sustotų tam tikrose vietose. Skaičiuokite taškus. Smagus būdas tyrinėti įvairias jėgas.

Raketų mokslas. Naudokite balionų pompas popierinėms raketoms paleisti. Kieno raketa skrenda greičiausiai?

Energijos vartojimo tyrimas

Mūsų įtaką pasaulinio atšilimo didėjimui galima tirti įtraukiant mokinius į energijos vartojimo tyrimą mokykloje. Ši veikla ne tik padės jiems suprasti, kaip energija vartojama mokyklos pastate, bet galbūt jiems taip pat kils klausimų apie jų pačių ir jų šeimos energijos suvartojimą. Po šio tyrimo jie netgi gali pateikti tam tikrų praktinių sprendimų. Pradėkite paprašydami mokinių porų arba grupių išmatuoti temperatūros pokyčius skirtingose pastato dalyse ir skirtingu paros metu. Neapsiribokite tik klase. Paprašykite jų pasiūlyti, kurias mokyklos dalis ištirti ir kodėl bei kaip ir kada reikėtų pasidalyti tyrimo rezultatais. Mokiniams kils savų idėjų, kaip atlikti tyrimą apie taupų energijos vartojimą. Jie taip pat galėtų atsakyti į šiuos klausimus: ar kur nors mokykloje nuolat dega šviesos, ar radiatoriai įrengti energiją taupančiose vietose, ar durys ir langai nėra atdari, ar atliekos rūšiuojamos, ar vanduo taupiai naudojamas? Aptarę tyrimo rezultatus, mokiniai galėtų pasiūlyti, kaip taupiau vartoti resursus.

Teminio vakarėlio planavimas per matematiką

Jei turime tikslą, mūsų darbas tampa prasmingesnis. Mokiniai paprastai noriai dalyvauja organizuojat kokį nors vakarėlį. Tai gali būti vakarėlis trimestro pabaigai pažymėti, Kalėdų šventė ar kitas renginys. Svarbu, kad viskas būtų tikra, o ne teoriška. Šiai užduočiai atlikti reikia įvairių gebėjimų, veikla gali būti labai įvairiapusiška, todėl skirtingi mokiniai gali būti atsakingi už skirtingas pasirengimo dalis. Jeigu pradėsite tiesiog paprastai klausdami, „Ko mums reikia mūsų organizuojam vakarėliui?“, gali paaiškėti tam tikros pasiūlymų kryptys, pagal kurias galima suformuoti darbo grupes. Tikėtina, kad bus paminėtas maistas, gėrimai, muzika ir žaidimai. Mėginimas visiems įtikti – didelė pro-blema. Suderinti mėgstamus ir nemėgstamus dalykus atsižvelgiant į laiką, vietą, reikalingus kiekius ir, žinoma, finansavimą. Reikės pakankamai gerų matematikos žinių, bendravimo ir bendradarbiavimo bei įvairių mąstymo gebėjimų. Jūs atliksite arbitro, kviestinio eksperto ir pagalbininko vaidmenį, o tai nėra lengva! Tačiau rezultatai bus naudingi įvairiomis prasmėmis. Svarbu tai, kad padėsite mokiniams suvokti, jog norai ir galimybės gali ne visada sutapti!

Geometrinės figūros ir erdvės suvokimas

Praktinio užsiėmimo idėja tinka tiek matematikai, tiek kitiems mokomiesiems dalykams. Temą apie figūras lengva suplanuoti, nes paprastai turima daug priemonių, kurias galima naudoti. Sutvarkykite savo darbo erdvę taip, kad joje būtų įvairių matematinių figūrų, kurias mokiniai galėtų tyrinėti, kur reikia, prie jų pateikite aiškias rašytines instrukcijas. Nepamirškite, kad, jeigu mėginate paskatinti mokinius mąstyti kūrybiškai ir naudoti turimas priemones naujoviškais būdais, išsamios instrukcijos, ką daryti, gali neduoti naudos, išskyrus atvejus, kai vėliau paprašote mokinių pažiūrėti, kas atsitiktų, jeigu jie ką nors pakeistų! Štai keletas idėjų.

- Tam tikro kiekio sukabinamų kubų naudojimas. Keliais skirtingais būdais galima juos sujungti? Gal galėtumėte tai užrašyti ant popieriaus?
- Ištirkite, kurias taisyklingas plokštumos figūras galima naudoti kuriant mozaikos raštus. Ar yra formų, kurių negalima naudoti?
- Kokio aukščio bokštą galite pastatyti naudodami tik A4 formato popieriaus lapus ir lipniąsias juosteles? Kas atsitiktų naudojant didesnius popieriaus lapus?
- Kiek kartų galima sulenkti popieriaus lapą per pusę? Ar šiame procese ką nors keičia popieriaus lapo dydis?

Matavimas

Pradėkite tyrimą, kurio tikslas – patikrinti skirtingo amžiaus mokiniams skirtus baldus.

- Ar visos klasės įrengtos taip, kad atlieptų skirtingo ūgio mokinių poreikius?
- Ar mokiniai turi pasiūlymų, kaip situaciją gerinti?
- Plėskite mokinių supratimą, ką reiškia sąvoka „matavimas“. Taip pat pasiūlykite jiems matuoti ilgius, aukščius, plotus ir perimetrus tiek klasės viduje, tiek už jos ribų. Meskite iššūkį mokiniams – sukurti triukšmo ir apšvietimo lygio matavimo metodą.

Duomenų tvarkymas

Prisidėdami prie mokyklos sveikos mitybos programos atlikite priešpiečių dėžučių tyrimą, po kurio parenkite piktogramas arba stulpelines diagramas.

- Parenkite stulpelinę dėžučių spalvų diagramą.
- Atlikite priešpiečių dėžučių maisto turinio tyrimą. Ar valgoma sveikai?
- Kaip galima būtų pasidalyti rezultatais?
- Ar mokiniai gali daryti kokias nors išvadas arba kelti hipotezes, kurias būtų galima vėliau patikrinti?

Tyrimo rezultatai galėtų būti pagrindas tolesniam darbui, skirtam sveikai mitybai skatinti, pavyzdžiui, plakatų kūrimas arba pristatymų rengimas įvairioms klasėms.

Kita duomenų tvarkymo užduotis galėtų būti įvairios paskirties erdvių, pavyzdžiui, holo, ištyrimas, keliant klausimą, kiek jos naudojama skirtingiems tikslams ir kaip ilgai per savaitę. Tai pareikalaus mokėjimo interpretuoti tvarkaraščius ir skaičiuoti laiką. Taip pat galima paprašyti rezultatus pateikti konkrečiais būdais, pavyzdžiui, stulpelinėje arba skritulinėje diagramoje. Galima paprašyti mokinių pasiūlyti alternatyvių pristatymo būdų. Ar kokios nors išvados ir (arba) klausimai kyla iš gautų rezultatų?

Kasdienio kūrybiškumo plėtojimas

Išnaudokite populiariosios kultūros elementus

Daugeliui mokinių namai ir mokykla – visiškai atskiri pasauliai, jų kultūra skiriasi, o kartais viena kitai prieštarauja, tačiau kūrybingam praktikui šis skirtumas gali būti galimybė. Kasdienės patirtys, įgytos už mokyklos ribų, gali didinti mokinių motyvaciją ir juos įtraukti, naudojant jų pačių patirtį, kuri dažnai yra gana didelė. Ir tai gali būti kaip fonas pagrindinių mokymosi gebėjimų ugdymui.

Vienas iš būdų šiuos pasaulius susieti – naudoti populiarias žaidimų korteles, kuriomis daugeliui mokinių patinka žaisti ir keistis. Ypač berniukai dažnai stebėtinai daug žino apie kortelių veikėjus ir įvairias jų „galias“, supranta sudėtingas aukšto lygmens žaidimo taisykles (pavyzdžiui, knygoje „Kaip padėti vaikui skaityti ir rašyti“ („How to help your child read and write“, Dominic

Wyse (2007) pasakojama apie tai, kaip digimonai įkvėpė vaiką parašyti knygą). Lavinkite kalbos įgūdžius prašydami mokinių pasidalyti savo žiniomis mokant kitus mokinius žaisti žaidimus. Žinias apie žaidimo korteles galima plėsti susiejant jas su mokyklos ugdymo turiniu, pavyzdžiui, istorinėmis asmenybėmis.

Mokiniai gali patys sukurti ir pagaminti korteles pasirinkdami atitinkamus konkrečių asmenybių ir tam tikros klasės atstovų, susijusių su romėnais, karalienės Viktorijos laikais, Tiudorų dinastija arba senovės egiptiečiais, charakterio bruožus ir galias, o vėliau sugalvoti žaidimo kortelių taisykles, kad su jomis būtų galima žaisti žaidimus. Analogijos naudojimas gali padėti geriau suprasti istorinių asmenybių motyvus ir pagrindinių įvykių priežastis.

Teminės dienos

Konkrečiai temai skirtos dienos gali padėti mokiniams geriau pažinti platesnį pasaulį, skatinti smalsumą ir susidomėjimą. Klasės arba dar geriau visos mokyklos teminė konkrečiai šaliai ar žemynui skirta diena – geras būdas tai padaryti. Vienoje mokykloje buvo surengta „Europos diena“, visos mokyklos rytiniame susirinkime buvo grojamas Europos Sąjungos himnas, Liudviko van Bethoveno „Odė džiaugsmui“. Skirtingų klasių mokinių grupės aplankė skirtingas Europos valstybes, „įsikūrusias“ įvairiose mokyklos klasėse, ir kiekvienoje jų išbandė įvairias veiklas. Pavyzdžiui:

- Prancūzijoje jie žaidė bulėmis (vert. past. – Prancūzijoje populiarus žaidimas rutuliais), vaidino prancūzišką turgų ir kūrė Eifelio bokšto modelį iš suvyniotų laikraščių;
- Olandijoje jie mokėsi klumpių šokio ir ragavo olandiško sūrio;
- Graikijoje jie valgė alyvuoges ir *taramasalata* (vert. past. – graikiška žuvies užtepėlė) bei mokėsi graikiškos abėcėlės raidžių;
- Ispanijoje jie grojo kastanjetėmis ir akomponavo ispaniškiems šokiams.

Čia buvo šokami tradiciniai škotiški ir airiški šokiai, buvo daug progų paragauti įvairių šalių maistą ir pakalbėti šiuolaikinėmis užsienio kalbomis, taip pat pažiūrėti „PowerPoint“ programa parengtus valstybių paveikslėlius, jų žemėlapius ir vėliavas. Mokyklos personalas suplanavo ir daug kitos veiklos. Kaip atminimo dovaną mokiniai gavo specialiai pagamintą „pasą“, kuris buvo antspauduojamas kiekvienoje aplankytoje valstybėje ir priminė šią dieną. Pasą mokiniai galėjo neštis namo ir pasidalyti įspūdžiais su tėvais. Visa dieną buvo fotografuojama, o nuotraukos vėliau paskelbtos mokyklos interneto svetainėje.

4. Vietos aplinka

Nedaug dalykų vaikai pažįsta taip gerai, kaip savo mokyklą. Gali atrodyti, kad mums visiškai pažįstamoje aplinkoje negali nutikti nieko naujo, tačiau, jei į ją pažvelgsime kitaip, mūsų mąstymui atsivers naujos galimybės. Kitoks žvilgsnis į pažįstamus dalykus gali būti svarbi kūrybiškumo pradžia. Kūrybiškas mąstymas ir kritiškas klausimų apie pažįstamą aplinką kėlimas gali virsti įdomiais ir inovatyviais sprendimais. Šiame procese labai svarbus bendradarbiavimas ir mokytojas, kuris įkvepia ir padeda, ne tik perteikia žinias.

2006 m. sausio mėn. Švietimo ir įgūdžių departamentas (angl. *Department for Education and Skills*) išleido „Mokymosi už klasės ribų manifestą" (angl. *Learning outside the classroom manifesto*). Manifesto tikslas – į mokymąsi už klasės ribų įtraukti kuo daugiau institucijų, vadovaujantis nuostata, kad „kiekvienas jaunas žmogus, nepaisant jo amžiaus, gebėjimų ar aplinkybių, turėtų patirti, jog pasaulis už klasės ribų yra esminė mokymosi ir asmeninio tobulėjimo dalis" (p. 1). Terminu „mokymasis už klasės ribų" turima galvoje „kitų nei klasė vietų naudojimas mokymui ir mokymuisi [kurios padeda įgyti] įsimintinos mokymosi patirties [...] darančios poveikį mūsų elgesiui, gyvenimo būdui ir darbinei veiklai [...] bei vertybėms ir priimamiems sprendimams" (p. 1).

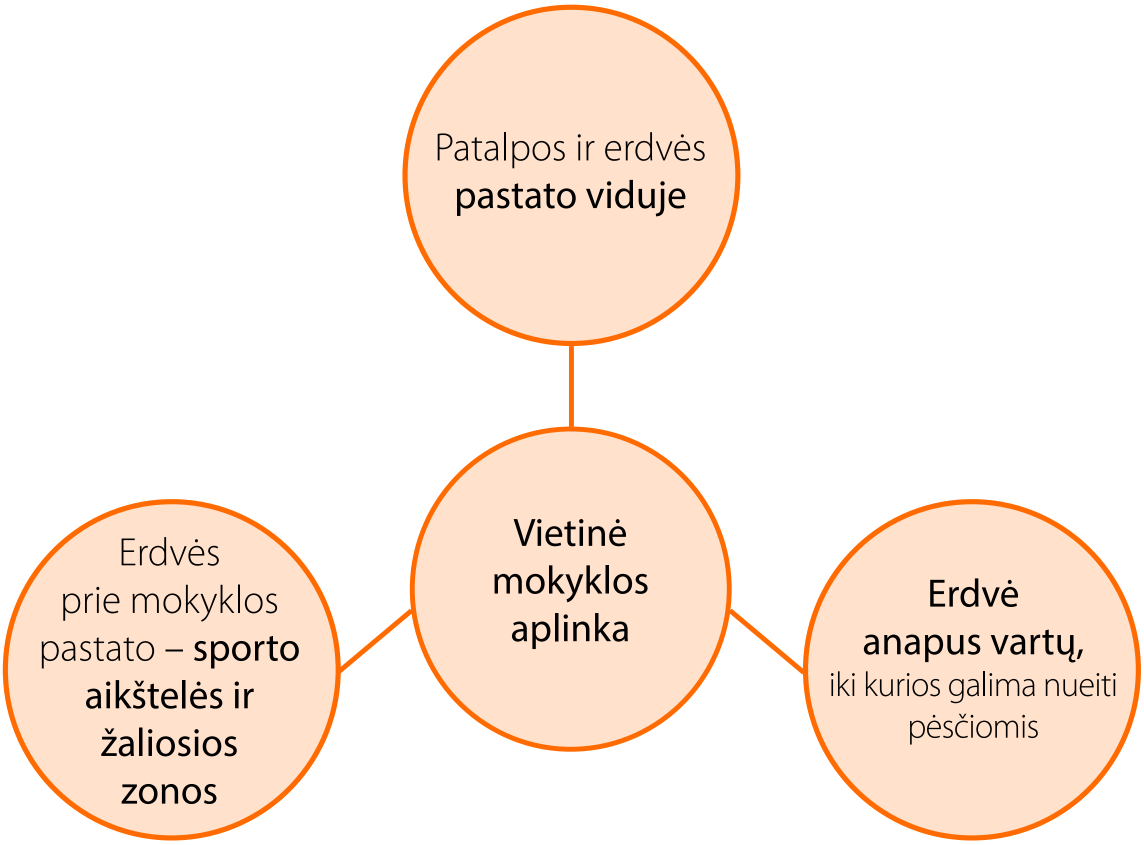
4.1 pav. parodoma, apie kokias vietos aplinkos sritis galima mąstyti kūrybiškai.

Klasių patalpų mainai

Ar kada nors norėjote apsikeisti klasėmis, kad išbandytumėte, kaip dirbasi kitoje aplinkoje? Toliau pateiktus klausimus galima užduoti po to, kai apsikeičiama klasių patalpomis.

1. Ką matote iš tos vietos, kurioje šiuo metu sėdite?
2. Ką jums sunku įžiūrėti?
3. Ką girdite?
4. Kaip jaučiatės sėdėdami šioje vietoje?
5. Kas patinka šios patalpos išdėstyme?
6. Ką galima pakeisti, kad patalpa būtų tinkamesnė darbui?
7. Kas jums patinka šioje patalpoje?
8. Ar yra kas nors, kas jums nepatinka? Kodėl?

4.1. pav. Vietos aplinka



Šiuos klausimus galima užduoti tiesiog siekiant paskatinti visos klasės mokinių diskusiją arba galima išdalyti klausimų kopijas mokinių poroms arba grupelėms grupinei diskusijai. Užsiimant tokia veikla, naudinga grupės nariams duoti konkrečias užduotis. Pavyzdžiui, vienas mokinys gali perskaityti klausimus, kitas – organizuoti, kokia tvarka mokiniai atsako į klausimus, ir užtikrinti, kad visiems būtų suteikta proga tai padaryti, trečias – užsirašinėti, o ketvirtas galėtų būti atsakingas už atsiliepimus užsiėmimo pabaigoje. Taip išvengiama situacijos, kai visi kalba vienu metu, ir pasiekiami konkretūs rezultatai. Kartais jums gali atrodyti, kad reikėtų pradėti nuo ramių asmeninių apmąstymų. Galbūt tada reikėtų pateikti klausimus kaip paprastą klausimyną, kurį mokiniai užpildytų tyliai ir po to aptartų jį su klasės draugu, grupe arba visa klase.

Įsitikinkite, kad mokiniai supranta, jog nėra teisingų arba klaidingų atsakymų į klausimus, tačiau prireikus juos reikėtų skatinti pagrįsti savo atsakymus vartojant tokius žodžius kaip „todėl, kad“, pavyzdžiui, „Man patinka ši patalpa, todėl, kad ant sienų yra daugiau paveikslų negu mūsų klasėje,“ arba „Sunku matyti lentą, nes į ją dabar šviečia saulė.“

Galima duoti mokiniams A3 formato paprastą patalpos planą, kuriame pažymėti stalai, kėdės, lenta, langai ir t. t. su plačia parašte kraštuose. Paprašykite mokinių plane nurodyti savo vietą ir paraštėje pakomentuoti ją atsakymais į pateiktus klausimus. Baigus užduotį, visus mokinius persodinkite į kitas vietas ir pratimą pakartokite. Ar jiems tam tikra vieta patalpoje patinka labiau už kitas? Kodėl? Turėdami šią informaciją dabar galite paprašyti mokinių perprojektuoti patalpą kitame popieriaus lape.

Ką jie pakeistų? Atsižvelgdami į mokinių amžių ir gebėjimus, galite juos supažindinti su tokiomis sąvokomis kaip skalė arba pateikti kriterijus, pavyzdžiui, reikia, kad patalpoje būtų tam tikras skaičius stalų ir kėdžių, komodų ir pan. 4.2. ir 4.3. paveikslėliuose parodoma, kaip mokiniai interpretavo šią užduotį.

Kol jūs atidžiai apžiūrite patalpą ir siūlote kažką keisti kitoje klasėje, nepamirškite, kad kiti mokiniai tą patį darys jūsų klasėje! Kitas etapas – suskirstyti į poras mokinius (poroje turėtų būtų po mokinį iš abiejų klasių), kad jie pamatytų šios užduoties rezultatus ir juos aptartų. Naudinga parengti trumpų klausimų diskusijai paskatinti. Po šios užduoties kiekviena klasė bus išgirdusi kitokį požiūrį ir nuomones apie savo darbo erdvę ir galės juos apsvarstyti, taigi kitai diskusijai gali prireikti naujų klausimų. Toliau pateiktus klausimus galima užduoti po klasių patalpų mainų.

1. Ką tavo draugai iš kitos klasės pasakė apie mūsų klasę?
2. Ką tu manai apie tai, ką jie pasakė?
3. Kaip jie siūlo pakeisti mūsų klasę?
4. Ką manai apie jų pasiūlymus?
5. Ar manai, kad turėtume šiuos pakeitimus atlikti?
6. Ar įmanoma šiuos pakeitimus atlikti? Ar dėl jų gali kilti kokių nors problemų arba sunkumų?
7. Kaip jautėtės dėl to, kad kažkas kitas buvo mūsų klasėje ir pasiūlė, kaip ją būtų galima pakeisti?
8. Ką mokiniai iš kitos klasės pasakė arba ką jie mano apie tavo idėjas pakeisti jų klasę?
9. Ar klasių patalpų mainai privertė jus pažiūrėti į savo klasę kitaip?
10. Ar norėtumėte įgyvendinti kurias nors kitos klasės idėjas savo klasėje?

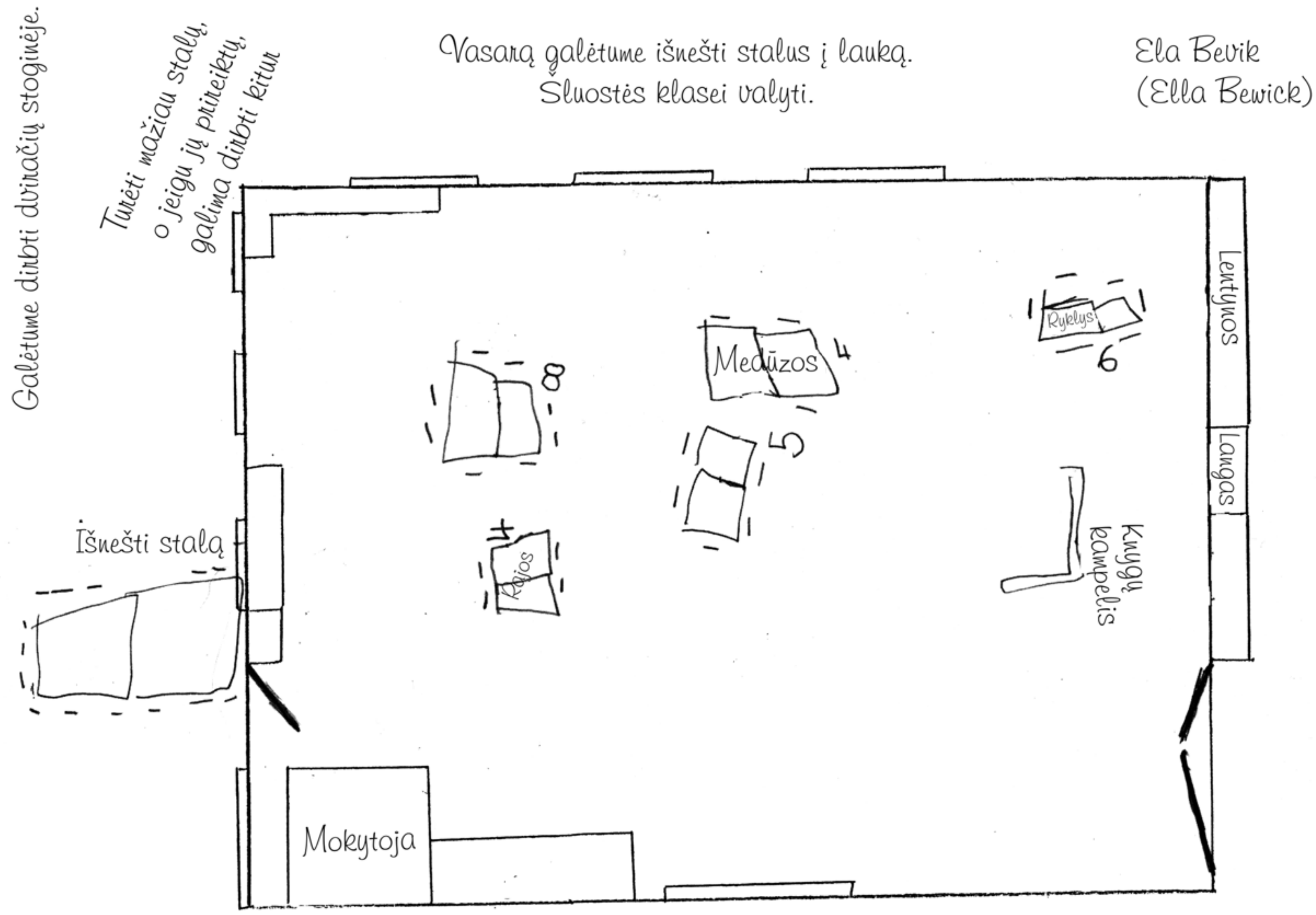
Atlikę šią užduotį kitoje klasėje mokiniai objektyviau vertins savo klasę, todėl tikrai vertinga atlikti šią užduotį. Svarbiausia šio proceso dalis – šiek tiek pakeisti savo klasės aplinką ir laikui bėgant įvertinti, ar pakeitimai pasiteisino.

Anapus klasės

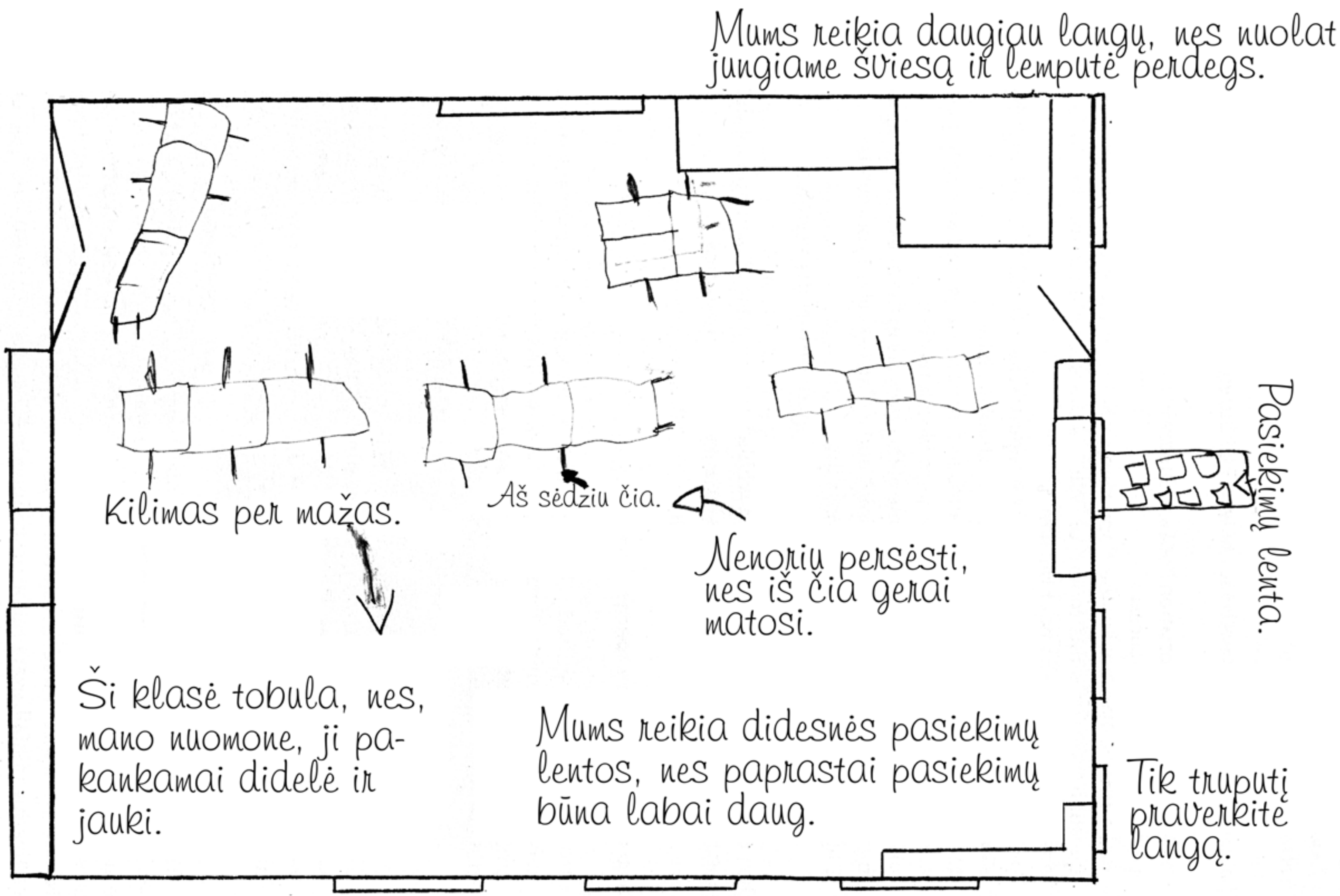
Jeigu iš klasės išeitume į kitas mokyklos pastato patalpas, rastume koridorius, rūbines, holą, kitas klases ir biblioteką. Mokykla turi įėjimus, išėjimus ir įvairius takelius aplink ją. Čia yra „tik suaugusiesiems" skirtų vietų. Skirtingos paskirties mokyklos erdvių apžiūrėjimas gali padėti mokiniams suvokti ugdymo programos dalykų įvairovę ir skatinti juos pamąstyti apie žinomus dalykus kitaip, užduoti klausimus ir į juos atsakyti.

Toliau pateikiami klausimai, kuriuos galima užduoti mokiniams apie mokyklos vidų.

1. Kas naudoja šią patalpą, zoną, erdvę?
2. Kam ji naudojama?
3. Kada ji naudojama?
4. Ar būtų galima ją naudoti kitiems tikslams?
5. Kokie yra šios patalpos pranašumai? Kodėl?
6. Kokie šios patalpos trūkumai? Kodėl?
7. Kaip ją galima patobulinti (realiai ir (arba) idealizuotai)?
8. Ar tai, kaip ši patalpa naudojama, kam nors sukelia sunkumų ar problemų?



4.2. pav. Klasės planas mokinio akimis



4.3. pav. Klasės planas mokinio akimis – antras pavyzdys

Ką būtų galima daryti su šiais atsakymais? Mokiniai galėtų:

- parengti savo informacines knygas su piešiniais, nuotraukomis ir rašiniais apie konkrečias klases arba erdves;
- pagaminti knygą su atverčiamais lapeliais, kurioje užduodami klausimai: „Kas naudoja šią patalpą?“ arba „Kam naudojama ši patalpos dalis?“, o po atverčiamais lapeliais būtų paslėpti atsakymai;
- pateikti tyrimo rezultatus ataskaitos forma, kurią kartu su iliustracijomis galima pristatyti visai mokyklai;
- nufotografuoti patalpas ar atskiras erdves skaitmeniniu fotoaparatu, nupiešti klasės planus su paaiškinimais ir sukurti „menininko interpretacijas“, kad matytųsi galimos kaitos alternatyvos;
- suplanuoti kai kurių atsakymų į klausimus, su mokinių citatomis ir papildomu klausimu „O ką TU manai?“ eksponavimą ir pridėti tuščią lapą naujiems komentarams;
- paskelbti ataskaitą mokyklos interneto svetainėje;
- pristatyti išvadas tolesniam svarstymui mokyklos tarybos posėdyje.

Pasibaigus apmąstymams apie mokyklą kaip visumą, svarbu, kad tam tikri pokyčiai būtų įgyvendinti, kad ši veikla turėtų apčiuopiamą rezultatą.

Sporto aikštelės ir žaliosios zonos

„Pedagogai turėtų pripažinti, kad mokant vaikus apie aplinką reikėtų skirti daugiau dėmesio mokyklų aikštelėms, nesvarbu, ar jos gerai įrengtos ar ne. Reikėtų suvokti, kad mokyklų artimiausios aplinkos pažinimui tenka reikšmingas vaidmuo ugdant mokinius.“

(Polas Tranteris (Paul Tranter) ir Karen Meloun (Karen Malone), 2004, p. 153)

„Kai tik peržengiame mokyklos pastato slenkstį, mums atsiveria neribotos mokymosi ir mokymo galimybės. Tai, ką matome, girdime, ragaujame, liečiame, užuodžiame ir darome, yra šeši pagrindiniai pojūčiai – mokymosi būdai.“ Jauni žmonės yra itin smalsūs ir jiems turi būti suteikta galimybė tyrinėti juos supantį pasaulį.“

(Švietimo ir įgūdžių departamentas, 2006, p. 3)

Pavyzdžiui, pažvelkime į mokyklos sporto aikštelę, kurioje vaikai dažnai žaidžia per pertraukas ar po pamokų. Sporto aikštelės dažnai yra neįdomios. Daugeliui mokinių tai vieta, kurioje esant geram orui vyksta kūno kultūros pamokos. Išradingi mokytojai geba kūrybiškai panaudoti lauke esančias erdves. Pavyzdžiui, čia galima matuoti atstumus per matematikos pamokas, o per gamtos mokslų pamokas stebėti, kiek lietui lyjant susidaro kritulių ir kiek jų išgaruoja, tyrinėti šešėlius. Tačiau ar galima sporto aikšteles panaudoti dar kūrybiškiau?

Grįžkime prie prieš tai užduotų klausimų apie mokyklos vidų. Juos lygiai taip pat galima panaudoti, siekiant išsiaiškinti nuomonę apie mokyklos išorinę aplinką. Atsižvelgiant į tai, kaip sutvarkyta mokyklos aikštelė, vaikai ir mokytojai gali turėti nusistovėjusią nuomonę, kaip šią erdvę naudoti, kuriai galima būtų paprieštarauti, siekiant paskatinti diskusijas ir permąstyti galimybes. Nacionalinėje Kūrybinių partnerysčių iniciatyvoje gausu mokyklų sporto aikštelių pertvarkymo pavyzdžių, kurie remiasi mokinių ir kitų mokyklos bendruomenės narių idėjomis.

Dekoruotos mokyklos lauko sienos įkvepia kūrybiškumui

Daugelio mokyklų išorinės sienos yra blankios ir nuobodžios. Jas galima paversti įdomesniu fonu, kuris galbūt įkvėptų dramos spektaklį. 4.4. pav. parodoma, kaip viena mokykla tokiu būdu pakeitė savo aplinką.

Žaliosios erdvės

Jei netoli nuo mokyklos yra laukų arba sodų, išėję iš žaidimo aikštelės, kuri yra žmogaus sukurta aplinka, į gamtos pasaulį vaikai gali atrasti daug nuostabių dalykų. Tose šalyse, kur vaikai turi mažai galimybių pažinti natūralią gamtą, jie dažniausiai sužino apie ją tik žiūrėdami televizorių ar naršydami kompiuterius. Tokį reiškinį kai kas netgi vadina „gamtos nepritekliumi." Vaikui svarbu būti gamtoje ir patirti jos grožį. Tai skatina ne tik vaiko asmenybės vystymąsi ir dvasinį tobulėjimą, bet ir padeda užtikrinti planetos gerovę. Jeigu jaunų žmonių neišmokysime vertinti natūralios gamtos, ar galime tikėtis, kad jie stengsis ją išsaugoti?

Atsižvelgę į Nacionalinėje ugdymo programoje nustatytus pagrindinius ir mąstymo gebėjimus pateiksime pasiūlymų. Šių gebėjimų turinys nėra apibrėžtas, todėl mokytojai gali įgyvendinti įvairias idėjas atsižvelgdami į klasės poreikius.

4.4. pav. Kūrybiško vidaus kiemelio su ant sienų nutapytais optinę iliuziją sukeliančiais piešiniais pavyzdys



Kiekvienam iš toliau išvardytų mokomųjų dalykų siūlome daugiausia dėmesio skirti teminiams projektams. Vykdant tokius projektus, svarbiausia:

- žiūrėti;
- klausyti;
- kalbėti;
- mąstyti;
- įsivaizduoti;
- kelti klausimus.

Tačiau padarinių neįmanoma iš anksto numatyti. Jeigu siekiame paskatinti savo mokinius mąstyti ir kelti klausimus, jie neišvengiamai leisis į kelionę įvairiais takeliais ir pateiks netikėtų pasiūlymų. Net jeigu žinome, kad šie pasiūlymai bus nenaudingi, svarbu, kad mokiniai tai patys išsiaiškintų. Rizikavimas, padėtis be išeities ir klaidos – kūrybiškumo dalis. Jeigu mūsų mokiniai niekada neklys, galime savęs klausti, ką jie iš viso veikia mūsų klasėse.

Toliau pateiktos idėjos, skirtos kūrybiškam vaikų požiūriui į mokymąsi skatinti, gali būti naudojamos visus metus, įtraukiant jas į įprastus jūsų planus, jomis išplečiant arba pradedant jūsų įprastinį darbą. Jas taip pat galite panaudoti vieną kartą, kad parodytumėte mokiniams, jog galima dirbti kitaip. Veiklą fotografuokite, filmuokite, vėliau – rodykite nuotraukas ir vaizdo įrašus naudodami multimediją.

Dėmesio centre – gamtos mokslai

Gyvybiniai procesai ir gyvybė

- Tyrinėkite visų rūšių augalus skirtingais metų laikais (vaikai ne visada žino, kad žolė yra augalas!). Mes paprastai naudojame mokyklos aikšteles šiam tikslui vasarą ir dar šiek tiek rudenį, tačiau ilgalaikis projektas galėtų būti įvairiapusiškesnis ir dar labiau pagilinti supratimą. Sezoninius pokyčius galima visus metus fotografuoti tuo pačiu kampu, atkreipiant dėmesį į pasikeitimus.
- Pasirinkite tinkamą vietą mažam daržui. Mokinių įtraukimas į planavimą, ką ir kur auginti, padės jiems įgyti daugiau žinių ir geriau suprasti, kaip augalų augimas yra susijęs su orais ir metų laikais. Kiekviena klasė galėtų turėti savo dėžutę augalams; galima pastatyti komposto dėžes, kur vaikai (ir darbuotojai!) būtų raginami mesti vaisių ir daržovių atliekas. Į šia veiklą galima įtraukti ir mokyklos virtuvės darbuotojus.
- Jei galite, įsigykite statinę lietaus vandeniui surinkti. Paaiškinkite vaikams, kad be vandens negalima užauginti sveikų augalų ir kad surinktą lietaus vandenį galima panaudoti, kai užklumpa sausra. Toks maisto auginimas glaudžiai susijęs su sąvokomis „sveika mokykla" ir „kiekvienas vaikas svarbus". Jis taip pat neatsiejamas nuo ekologiškos mokyklos, kuri savo ruožtu yra glaudžiai susijusi su darnios švietimo plėtros klausimais.
- Tyrinėkite vabzdžių, paukščių ir smulkių žinduolių buveines mokyklos aikštelėse. Kodėl tam tikrus gyvius matome tam tikru metu? Kaip oro sąlygos veikia mūsų galimybes juos aptikti? Kaip galėtume pakeisti aplinką, kad čia gyventų daugiau gyvūnų? Kaip galime paveikti mus supančius gyvūnus? Sudarykite gyvūnų stebėjimo taisyklių sąrašą. Viena mokykla sukūrė „drugelių sodą" pasirinkdama augalus, kurie privilioja daugiau drugelių. Jie taip pat pastatė boružėlių dėžutes ir sustatė krūvas rąstų, kad pritrauktų kitus vabzdžius.
- Pasiūlykite mokiniams tokį projektą: tegul jie sudaro išvykos į gamtą maršrutą, kuris apimtų kuo daugiau vietų. Maršrute galima numatyti vietas, kur mokiniai stebės aplinką ir užduos klausimus, susijusius su pojūčiais: ką matote, ką girdite, ką užuodžiate, ar augalams čia gera augti? (Žinoma, tai būtų ir puiki proga sveikatos ir saugumo sumetimais perspėti apie ragavimo keliamus pavojus tokioje situacijoje!)
- Išnaudokite kasmetes BBC „Pavasario stebėjimo" (angl. *Spring Watch*) ir „Rudens stebėjimo" (angl. *Autumn Watch*) programas, kad paskatintumėte vaikus priartėti prie

gamtos. Kadangi šios programos sezoninės, jos gali paskatinti panašiai stebėti vietos aplinką. Galėtumėte organizuoti pavasario ir rudens stebėjimo projektus savo pačių mokyklose. Inkilai ir lesyklėlės galėtų būti įtaisyti tose vietose, kurias pasiūlo mokiniai remdamiesi prieš tai atliktais tyrimais ir apklausomis. Viena mokykla taip pat įtaisė internetinę kamerą inkile, kad vaikai galėtų nuolat stebėti, kas jame vyksta.

- Pamėginkite stebėti paukščius per klasės langą. „Užmaskuokite" klasės langus juodu kartonu, tinkamame aukštyje palikdami plyšį stebėjimui. Mokiniai taip pat gali sugalvoti savų būdų stebimiems paukščiams registruoti. Iš pradžių jie turėtų pagalvoti, kaip privilioti paukščius taip arti, kad juos būtų galima stebėti, ir kaip atpažinti skirtingas paukščių rūšis. Jeigu jūsų klasė tokiai veiklai nelabai tinka, kokioje kitoje mokyklos vietoje tai būtų įmanoma? Paprašykite vaikų siūlyti ir išbandykite šias vietas.
- Organizuokite orų stebėjimo programą, per kurią mokiniai gali registruoti tiek meteorologinių reiškinių, kiek jums norisi: nuo paprasto žymėjimo, ar diena yra saulėta, lietinga, debesuota ir pan., iki oro greičio ir kritulių matavimo. Rezultatus galima lyginti su vakarykštės dienos televizijos arba laikraščių prognozėmis bei internetinėmis orų prognozių svetainėmis, kad patikrintumėte, ar jos tikslios. Šią veiklą galima gražiai susieti su šiuolaikinių užsienio kalbų, kurių mokoma jūsų mokykloje, mokymu savaitės oro stebėtojams paskelbiant stebėjimo rezultatus savo gimtąja, anglų kalba arba kitų mokinių gimtąja kalba.

Medžiagos ir jų savybės

- Suplanuokite ir sukurkite gamtos mokslų erdvę lauke. Sudarius sąlygas vaikams pažaisti su įvairiomis medžiagomis, tokiomis kaip vanduo, žemė, akmenys, smėlis, žvirgždas, žvyras, molis ir t. t., jiems tikrai kils klausimų, bus galima spręsti problemas ir supažindinti su medžiagų savybėmis, jų panašumais bei skirtumais. Jeigu įmanoma, aprūpinkite juos siurbliais, vamzdeliais, laivaračiais ir t. t. Žinoma, reikės pagalvoti, kur juos saugoti – ir vėl klauskite, ką gali šiuo atveju pasiūlyti vaikai? Ar jie gali nuspėti, kaip šias medžiagas paveiks oro sąlygos? Kokių sveikatos ir saugos taisyklių, jų manymu, reikėtų laikytis?

Fizikiniai procesai

- Naudokite sporto aikštelės įrangą fizikinėms jėgoms ir energijai tirti. Smagiai veiklai sukurti išbandykite stūmimo ir traukimo jėgas!
- Stebėkite saulės šviesos lauke poveikį, kaip saulė juda dangumi ir kur krenta šešėliai. Matuokite šešėlių ilgius visą dieną, kreida juos pažymėdami tam tikrais laiko intervalais. Pagaminkite paprastus saulės laikrodžius ir nuspręskite, kur juos geriausia pastatyti. Išbandykite juos ir pažiūrėkite, ar ką nors reikia patobulinti.
- Sukurkite erdvę eksperimentams su garsu. Kiek toli gali sklisti įvairūs garsai? Kokios medžiagos labiausiai tinka garsams lauke skleisti? Kokias natūralias medžiagas galima naudoti garsams skleisti? Susiekite šią veiklą su muzika sukurdami „natūralų“ mušamąjį instrumentą, pavyzdžiui, ant virvės pakabinkite medžio gabalus arba skalūnus ir juos muškite įvairiais muštukais. Ar galite padaryti taip, kad garsai būtų aukšti arba žemi, garsūs arba tylūs? Kaip skleidžiamus garsus galite pakeisti arba nutildyti? Įrašykite juos. Ar kiti gali atspėti, kas skleidžia garsą? Galėtumėte įrašyti aikštelėje sklindantį garsą.

Dėmesio centre – istorija

- Nesvarbu, kokio amžiaus mokyklos pastatai. Pabandykite nustatyti jų stilių ir įvertinti, ar jie atspindi tą istorinį laikotarpį, kada buvo pastatyti. Kaip mokyklos pastatas dera prie kitų vietos pastatų? Ar pastatas buvo rekonstruotas, ar padidintas, kokie ženklai tai rodo? Ar ant fasado yra kokių nors atminimo lentų? Kokia buvo pastato paskirtis praeityje? Jei yra mokyklos metraščių, ar juose galima rasti papildomos informacijos? Jeigu pastatas labai naujas, ką apie jį galėtų pasakyti ateities istorikai? Kaip jie sužinos, kad šis pastatas buvo mokykla? Tegul mokiniai suprojektuoja savo svajonių mokyklą.
- Sukurkite archeologinę erdvę. Pasirinkite vietą kasinėjimams, iškaskite griovį ir ieškokite radinių. Tikriausiai nieko nerasite, tačiau jeigu kasite giliau, pastebėsite, kaip keičiasi žemės sluoksniai. Tačiau jūsų pagrindinis tikslas būtų – įsivaizduoti, kad vyksta tikri archeologiniai darbai. Vaikai gali užkasti įvairius daiktus ir palikti juos po žeme tam tikrą laiką, o vėliau iškasti ir pažiūrėti, kas jiems nutiko. Mokiniai ne tik bus

supažindinti su archeologų darbu, bet ir pamatys, kokios medžiagos suyra po žeme ir kokios ne. Tai bus galvosūkis mažiesiems archeologams. Kartais ieškoti to, ko nėra, taip pat svarbu, kaip ieškoti to, kas yra.

Dėmesio centre – geografija

- Naudokite kompasus ir stebėkite, ką rodo kompaso rodyklės jūsų lauke įsikūrusioje klasėje. Pažymėkite rodmenis kreida arba dažais aikštelėje. Šias žymas galima naudoti nagrinėjant saulės judėjimą dangumi.
- Sudarykite teritorijos aplink mokyklą planus ir žemėlapius su atitinkamais ženklais ir paaiškinimais. Vyresnieji mokiniai galėtų piešti žemėlapius su masteliu.
- Suplanuokite maršrutus mokyklos teritorijoje, orientavimuisi panaudokite žemėlapius ir planus, taip pat kompasus ar nestandartinę matų sistemą. Ar kiti mokiniai gali eiti jūsų maršrutu?

Dėmesio centre – dailė

- Užtikrinkite, kad kiekvienas mokinys turėtų savo asmeninius eskizų albumus ir skatinkite juos dažnai piešti. Kartais paraginkite juos išplėtoti savo geriausią idėją kitokiais formatais.
- Piešimas iš natūros pieštukais ar akvarele, ar piešimas iš nuotraukų suteikia neribotų galimybių. Galima piešti be jokio tikslo, savo malonumui arba piešinius sudėti į eskizų albumus ar aplankus ir vėliau juos panaudoti. Nepamirškite išanalizuoti spalvų gamos, tegul vaikai pabando sumaišyti dažus ir išgauti gamtos spalvas.
- Kopijuokite nuostabųjį A. Goldvorčio pasaulį naudodami aplinkoje rastas medžiagas meno kūriniams gamtoje kurti. Kai kurie jų gali išlikti ilgiau, tačiau labiau tikėtina, kad šie kūriniai bus trumpalaikiai ir todėl jie bus kitaip vertinami. Todėl verta šiuos trumpalaikius kūrinius nufotografuoti.
- Trijų dimensijų darbas tiesiogine šio žodžio prasme gali perkelti į kitą dimensiją. Pamėginkite kurti skulptūras naudodami vielos karkasus ir gipsinius tvarsčius kaip skulptorius Modiljanis. Modiljanis tikriausiai geriau žinomas kaip tapytojas

nei skulptorius. Jo portretai vertinami dėl paprasto ir išilginto silueto. Žmonių skulptūras jis kūrė tuo pačiu stiliumi: joms būdingi aukšti, liekni kūnai ir labai mažai detalių. Skulptūras galima kurti ir lauke. Atitinkamai apdorotos jos gali ten likti ilgam laikui.

- Kartu su mokiniais įsivaizduokite, kad esate impresionistai! Pieškite lauke, kad užfiksuotumėte šviesos, debesų ir kintančių spalvų pojūtį ir judėjimą. Pamėginkite piešti kreidelėmis sporto aikštelėje.
- Įgyvendinkite temą „Įėjimai ir išėjimai“, kaupkite langų ir durų vaizdus. Juos galite nufotografuoti arba nupiešti ir padaryti įvairius koliažus.
- Galima organizuoti ilgalaikį projektą – mokyklos skulptūrų taką. Vaikai galėtų sukurti skulptūras iš medžio arba akmens pasirinkta tema ir jas išdėstyti mokyklos teritorijoje. Viena mokykla pasamdė menininką ir apgyvendino jį mokykloje. Jis grandininiu pjūklu iš medžio pjovė gyvūnų skulptūras. Vaikai ne tik matė, kaip menininkas dirba (iš saugaus atstumo!), bet jo įkvėpti ėmė patys kurti skulptūras ir dabar gali pasigrožėti lauke stovinčiais savo darbais.
- Iš gluosnių šakų suformuokite tunelius, kupolus arba barjerus. Gluosnių galite užsiauginti: jų gyvašakes įbeskite į žemę ir gausiai laistykite. Jos greitai išleidžia šaknis ir išauga medžiai. Liaunus medžių stiebus supinkite ir suformuokite įvairias figūras. Jeigu turite gyvašakių, ankstyvą pavasarį prieš sodindami palaikykite jas keletą savaičių vandenyje. Jų taip pat galima nusipirkti dideliais kiekiais iš specializuotų ūkių. Mokiniai gali suplanuoti, ką jie nori padaryti iš gluosnių. Sodinukus reikės gausiai laistyti, kad prigytų (reikėtų apgalvotai pasirinkti gluosnių sodinimo vietą, kad nereikėtų labai toli vaikščioti su laistytuvais!).
- Pasigaminkite totemo stulpų. Tai gali būti laikinos kompozicijos iš kartotinių dėžių, pritvirtintų viena ant kitos, arba nuolatinės, pagamintos iš medžio arba gipsinių tvarsčių. Stulpų tematika gali būti susijusi su gyvūnais. Mokyklos bendruomenė gali pasirinkti ir kitą jai artimą tematiką.
- Sukurkite mozaiką iš akmenėlių. Tegul vaikai nudažo po akmenėlį ir įstato jį į betoną. Sukurkite kompozicijų iš nedažytų akmenėlių, sudėliokite juos pereinamomis spalvomis.

Dėmesio centre – matematika

- Ieškokite plokščių ir trimačių formų mokyklos pastatuose ir sporto aikštelės įrangoje. Nupieškite arba nufotografuokite jas eksponavimui. Kokių atspindžio, perkeliamosios, spindulio simetrijos pavyzdžių galite rasti? Kokias kampų rūšis randate? Ar galite pastebėti, kodėl svarbūs statūs kampai? Galima padaryti pastato dalių modelius arba abstrakčiai naudoti linijas ir formas piešiniui arba koliažui kurti.
- Nudažykite mokyklos sodo tvorą tam tikra spalvų seka, kad padėtumėte vaikams nustatyti pasikartojantį raštą ir seką.
- Pasižvalgykite po mokyklos teritoriją, apžiūrėkite pastatus ir sporto aikštelę.
- Sudarykite dažnių lenteles, pavyzdžiui, suskaičiuokite konkrečius augalus tam tikro dydžio kvadrate arba apskritime.

Dėmesio centre – asmeninis, socialinis ir sveikatos ugdymas

- Įtraukite mokinius į erdvių ramiems apmąstymams sukūrimą. Ne visi vaikai nori per pertraukėles lakstyti. Sukūrus specialią erdvę apmąstymams arba tyliems pokalbiams mokyklos kieme, vaikai išmoks labiau vertinti gamtą ir malonumą būti lauke. Gera mintis tokioms erdvėms pasirinkti aromatingus augalus bei gėles arba įdomius lapuočius. Taip pat svarbu parinkti vietas, kuriose būtų galima prisėsti. Reikėtų nustatyti ir šios erdvės naudojimo taisykles.

Dėmesio centre – kūno kultūra

- Panaudokite orientavimąsi – kaip tikslingą mokinių pasivaikščiojimą po mokyklos teritoriją. Grupinis darbas susieja šią veiklą su geografija ir asmeniniu, socialiniu ir sveikatos ugdymu. Jai nereikia iš anksto ruoštis, vieną kartą išbandę idėjas mokiniai gali iš karto savarankiškai dirbti ir suplanuoti savo maršrutus, kuriuos turės įveikti kiti.
- Sukurkite vieną arba kelis sveikatingumo takus, kurių kiekvieno maršrutas mokyklos teritorijoje būtų skirtingas. Nurodykite, kokius pratimus kokiose vietose reikia

atlikti, pavyzdžiui, užlipti ir nulipti ant pakelto paviršiaus, pašokinėti su išskėstomis kojomis ir rankomis, padaryti atsispaudimus arba konkrečius pratimus naudojant sporto aikštelės įrangą.

Dėmesio centre – skaitymas, rašymas ir drama

- Kurkite aprašymus įkvėpimo semdamiesi praktiškai iš visų aplinkoje esančių objektų. Rašykite įvairiais požiūriais, nuo išsamaus ir trumpučio aprašymo iki bendro pobūdžio rašinio. Arba pamėginkite nuo plataus aprašymo pereiti prie smulkaus ir konkretaus. Čia gali būti įjungti visi pojūčiai. Mokiniai aprašymui galima panaudoti visus pojūčius arba apsiriboti tik vienu pasirinktu. Galutinis rezultatas gali būti tiesiog pasakojamojo pobūdžio arba poetiškas rašinys.
- Įsivaizduokite, kad jūsų mokyklos aplinka yra pasakojimo veiksmo vieta. Mokiniai galėtų sudaryti žemėlapį ir jame nurodyti vietas, kuriose vyksta pasakojimo veiksmas. Pasakojimą galima pagyvinti tos vietos piešiniais arba nuotraukomis.
- Sukurkite pasakojimų sodą su paprastomis sėdimomis vietomis ir specialia pasakotojo kėde.
- Pastatykite vaiko dydžio pasakojimų palapinę, kurioje grupės vaikai galėtų keistis knygomis arba pasakoti istorijas. Galbūt, mokiniai galėtų surinkti tam tikrus daiktus ir juos sudėti palapinėje, kad galėtų kurti pasakojimus. Kiekvieną savaitę galima atsinešti naują daiktą, kuris įkvėptų sukurti įvairius pasakojimus!

Jeigu jums kyla abejonių dėl to, ar vertėtų pamąstyti apie platesnį mokyklos teritorijos panaudojimą, pažvelkime į toliau pateiktus nacionalinės mokyklų teritorijų labdaros organizacijos „Mokymasis per kraštovaizdį“ (angl. *Learning Through Landscapes*), įsteigtos 1990 m., duomenis. 2003 m. ji paprašė daugiau kaip 350 šalies mokyklų, kurios vienu ar kitu būdu patobulino savo teritoriją, užpildyti klausimyną. Kaip parodė apklausos rezultatai, skliaustuose nurodytas apklaustųjų skaičius teigė, kad:

- pagerėjo žaidimų kokybė (83 proc.);
- po pertraukų mokiniai greičiau susikaupdavo darbui (52 proc.);
- patobulėjo požiūris į mokymąsi (65 proc.);

- pagerėjo akademiniai pasiekimai (52 proc.);
- sumažėjo tyčiojimosi atvejų žaidžiant (64 proc.);
- daugiau pamokų buvo vedama lauke (65 proc.);
- pagerėjo socialinis bendravimas. (84 proc.).

(„Mokymasis per kraštovaizdį“, 2003)

Pasižvalgykite plačiau

Kiekviena mokykla yra unikali, kaip ir vietovė, kurioje mokykla įsikūrusi. Jei pasivaikščiosite po mokyklos aplinką, atrasite įvairiausių dalykų, būdingų tik tai vietovei. Tačiau yra bendrų temų, kurios tinka visoms mokykloms. Pasirinkę konkrečią temą, jūs galėsite lengviau planuoti ir nustatyti mokymosi siekius. Planuodami nepamirškite šių pagrindinių dalykų:

- žiūrėti;
- klausyti;
- kalbėti;
- mąstyti;
- įsivaizduoti;
- užduoti klausimus.

Vietiniai pastatai ir istorinės temos

Nors ši tema susijusi su istorija, svarbu nepamiršti, kad tolesnė veikla yra tarpdalykinė ir apima kalbėjimą ir klausymą, skaitymą, rašymą, geografiją, gamtos mokslus, tikybą, menus ir IT bei daugelį pagrindinių mokymosi ir mąstymo gebėjimų.

Religinės paskirties pastatai (šventyklos, bažnyčios, mečetės ir sinagogos), esantys dažniausiai netoli nuo mokyklų, gali būti plati tema, kurią galima panaudoti per pamokas. Mūsų tema susijusi su parapijų bažnyčiomis, nors daugumai užduočių kuo puikiausiai tinka ir kiti įžymūs pastatai, į kuriuos galite patekti.

Paprastai pastatus skirstome pagal jų naudojimo paskirtį. Turėdami tai galvoje, galite pradėti užduotį parodydami klasei įvairių skirtingų pastatų, kurie mokiniams tikriausiai bus

nežinomi, paveikslėlius, ir paklausti jų, kam, jų manymu, šie pastatai yra naudojami. Tarp šių pastatų galėtų būti įvairių tipų namai, bankai, parduotuvės, biurai, fabrikai, muziejai, ligoninės, viešbučiai, kavinės, dvarai ir pan. Paklauskite mokinių, iš ko jie supranta, kam pastatai yra naudojami. Pabaigai parodykite pastatą, kuris bus tolesnio jūsų darbo pagrindas ir kurį mokiniai tikriausiai atpažins. Kaip ir ankstesnėje užduotyje, kurią atliekant reikėjo apžiūrėti mokyklos pastatą ir patalpas bei erdves jame, šioje užduotyje norime, kad mokiniai naujai pažvelgtų į pastatą kaip į istorinę vertybę, didžiulį ir vertingą įrodymą, o ne tik kaip maldos vietą. Seni pastatai – tarsi laiko kapsulės, juose gausu žmogaus kūrinių ir užuominų apie gyvenimą praeityje, įvairių žmonių, bendruomenės, platesnio pasaulio atspindžių. Tad tegul jūsų mokiniai tampa *laiko detektyvais*, kurių užduotis – iš pradžių išsiaiškinti apie pastatą viską, kas įmanoma. Motyvacija – galingas mokymosi įrankis, todėl jūsų paties entuziazmas pristatant projektą turėtų sietis su tuo, kas mokiniams bus įdomu. Jeigu mintis apie ilgalaikį istorijos projektą kai kuriems jūsų mokiniams neatrodys labai patraukli, esminis dalykas yra tai, kaip jūs šį projektą mokiniams pristatysite. Laiko detektyvų idėja paprastai yra veiksminga, taip pat kaip ir IT naudojimas tyrimams atlikti ir pristatymams rengti.

Lankydamiesi pastate paprašykite mokinių „nukeliauti laiku į praeitį" ir kuo labiau nepaisyti XXI amžiaus elementų. Paprašykite jų įsivaizduoti, kad jie išeina iš pastato per pagrindinį įėjimą ir pamato ne tai, kas ten yra dabar, bet kas buvo prieš dvidešimt, šimtą, du šimtus, penkis šimtus metų. Ką jie būtų pamatę ir išgirdę? Kurie iš dabar pastate esančių dalykų ten būtų? Ar ten būtų kurie nors iš dabar stovinčių pastatų arba augančių medžių? Ar jie būtų atrodę taip pat? Kokius drabužius dėvėtų žmonės? Kaip jie keliautų? Kaip atrodytų jų namai? Ką jie valgytų? Kaip jie leistų laiką? Kokių šiuolaikinių dalykų jie nežinotų?

Darbo organizavimas

Jums patiems būtina apsilankyti pastate, su kuriuo siesite savo tolesnę veiklą, ir jį patyrinėti bei susirinkti informaciją apie jo istoriją. To reikia ne tam, kad atliktumėte oficialaus gido vaidmenį; toli gražu ne. Jums reikia žinių, kurios padės jums veiksmingai ir efektyviai suplanuoti darbą.

Jums reikia nuspręsti, ar visas užduotis mokiniai atliks visi kartu, ar suskirstyti klasę į grupes, kurios susitelks į konkrečius užduoties elementus, apie kuriuos vėliau papasakos visai klasei. Grupinis darbo metodas yra labai rekomenduotinas, nes:

- jis atspindi, kaip grupės dirba realiame gyvenime;
- jis skatina bendrauti ir bendradarbiauti;
- jis sudaro sąlygas išsamiems tyrimams ir asmeninei „kompetencijai" ugdyti vienoje srityje;
- jis parūpina tikrą auditoriją galutiniam darbui pristatyti;
- jis suteikia mokiniams galimybę lavinti savo gebėjimus gaunant kritiškus atsiliepimus;
- jis suteikia galimybę pakartotiniam darbo pristatymui atsižvelgus į atsiliepimus ir (arba) veiklos plėtojimui, išprovokuotam netikėtų klausimų;
- jis užtikrina, kad lankymosi pastate laikas bus išnaudotas veiksmingai.

Tokiai užduočiai atlikti geriausiai tinka mišrių gebėjimų grupė. Galbūt, kaip siūlyta anksčiau, reikėtų jos nariams priskirti konkrečius vaidmenis. Grupių darbą būtų galima organizuoti taip, kad jų veikla būtų sutelkta į konkrečius elementus, pavyzdžiui:

- pastato išorę;
- erdvę aplink pastatą;
- atskiras zonas pastato viduje.

Mokiniams lankantis pastate, jie tampa laiko detektyvais, ieškančiais užuominų ir įrodymų. Jų tyrimams fiksuoti galima naudoti 4.1. lentelę.

Aptarkite su mokiniais reikiamų įrodymų arba užuominų ieškojimo būdus. Tarp jų yra atidus stebėjimas, užrašai ir piešiniai, fotografavimas (gavus atitinkamą leidimą) ir galbūt pokalbiai, pavyzdžiui, su pastato religiniu lyderiu arba su bet kuo kitu, kas pastatą reguliariai naudoja įvairiems tikslams, pavyzdžiui, choro nariu, tikinčiuoju arba padėjėju. Mokiniai gali trynimo būdu kopijuoti ant popieriaus senus žalvario daiktus, užrašus ir pan. arba parengti sužymėtus pastato dalių planus. Taip pat galima surinkti naudingą informaciją iš visų esamų turistų vadovų, tačiau tai galbūt reikėtų daryti po to, kai vaikai susidarys savo nuomonę.

Kai vaikai tyrinėja aplink pastatą esančią teritoriją, yra tikimybė, kad jie ras daugiau įrodymų, ypač jeigu ten yra memorialinių užrašų, suteikiančių pagrindinės informacijos apie tam tikrus žmones. Netoliese gali būti pastatų, susijusių su pagrindiniu tiriamu pastatu, pavyzdžiui, bendruomenės susitikimų vieta arba prieglauda skurdžiai gyvenantiems žmonėms. Vaikai gali perskaityti skelbimus skelbimų lentoje, kad rastų užuominų apie tai, kaip pastatas šiuo metu naudojamas arba kaip jis susijęs su vietos grupėmis.

4.1. **lentelė** *Laiko detektyvo užrašai*

LAIKO DETEKTYVAI

Kuo smulkiau užpildykite šį įrodymų lapą. Tam tikras sritis gali tekti ištirti išsamiau. Turite gauti kuo daugiau informacijos apie pastatą.

Agentas:	**Vieta:** Išorė	**Data:**
	Įrodymai / Užuominos	**Galimos išvados**
Kokios medžiagos buvo panaudotos statant pastatą ir kokiems tikslams?		
Koks pastato amžius?		
Kodėl jis pastatytas šioje vietoje?		
Kokie įrankiai buvo naudoti pastatui statyti?		
Kokių įgūdžių reikėjo statant pastatą?		
Kiek užtruko pastato statyba?		
Kam pastatas naudojamas?		
Ar pastatas turi kokių nors neįprastų arba ypatingų bruožų?		

Jie taip pat galėtų apžiūrėti šalia pastato auginčius augalus ir medžius bei išsiaiškinti, kodėl jie ten auga. Ar jie pasodinti dekoratyviniais tikslais, ar turi kokią nors kitą reikšmę? Jie taip pat turėtų ieškoti ko nors neįprasto arba įdomaus, ką reikėtų išsamiau ištirti. Būtų gerai paskatinti mokinius po stebėjimų iškelti klausimus. Tolesniam tyrimui paskatinti paklauskite jų: „Ką dar norite arba turite sužinoti?“

Būnant pastato viduje, nuo konkrečios jo naudojimo paskirties šiek tiek priklausys tai, ką jame rasite, tačiau toliau pateikti įvadiniai klausimai gali pasufleruoti grupėms, ką tirti.

- Ar šiame pastate yra daugiau kaip vienas įėjimas? Kodėl?
- Kur išdėstyti langai? Ar jie aukštai, ar žemai? Kodėl? Ar langai kuo nors išsiskiria? Kodėl?
- Kokios medžiagos naudotos statant pastatą? Kaip jūs manote, iš kur jos galėtų būti atvežtos?
- Kokių specialių gebėjimų reikėjo pastatui pastatyti ir jo viduje esantiems daiktams sukurti?
- Kaip apibūdintumėte garsą pastato viduje? Ar jis verčia jus netriukšmauti? Ar sklinda aidas? Kodėl?
- Kokiais baldais apstatytas pastatas? Kaip išdėstytos sėdimosios vietos? Kodėl jos taip išdėstytos? Kaip tai padeda suprasti, kam pastatas yra naudojamas?
- Ar stogas yra neįprastas? Kuo neįprastas?
- Ar jame yra kokių nors objektų su užrašais? Kokią informaciją tai suteikia tau? Kodėl šie užrašai buvo pateikti, kad visi galėtų perskaityti? Kiek jiems metų?
- Ar pastate yra ypatingų arba neįprastų daiktų? Ar galite išsiaiškinti, kam jie naudojami?
- Ar turite kokių nors klausimų dėl pastato vidaus?
- Ar muzika svarbi naudojant šį pastatą? Kokių įrodymų galite rasti?

Žinoma, taip pat verta pažiūrėti į dabartinę pastato naudojimo paskirtį, galbūt palyginti ją su naudojimo paskirtimis praeityje.

Be abejo, šios gausios informacijos surinkimas nėra pats savaime tikslas. Turėdami naujų žinių ir neatsakytų klausimų jūsų laiko detektyvai turi sudėti į vieną vietą visus įrodymus ir užuominas, kad pamatytų, kokius tolesnius tyrimus gali tekti atlikti, jau grįžus į mokyklą. Juos galima atlikti, naudojant internetą, vietos istorijos knygas arba turistams skirtus pastato vadovus, senas nuotraukas, parapijos žurnalus, visuotinio gyventojų surašymo duomenis arba pokalbius su vietos gyventojais. Taip mokiniai renka istorinę informaciją iš pirminių ir antrinių šaltinių.

Projektą gali vainikuoti didelė ekspozicija: ant sienos sukabinkite nuotraukas su užrašais apie grupės atliktus tyrimus, paveikslus, piešinius arba koliažus. Mokiniai tegul nutapo žmones, kadaise gyvenusius ar dirbusius jų aplankytuose pastatuose, pavaiz-

duoja juos apsirengusius to meto drabužiais ir pagalvoja, kokios buvo jų profesijos.

Iš patirties mokiniai galėtų parašyti vaidmenį personažui, juo pasirinkdami vieną iš pirmųjų statybininkų arba vieną iš realiai gyvenusių žmonių, aprašyti, kam šis asmuo naudojo pastatą praeityje. Rašymo užduotis taip pat gali būti atliekama autobiografijos, ataskaitos, dienoraščio arba eilėraščio forma. Galima atkurti realius arba įsivaizduojamus įvykius draminio kūrinio forma ir pristatyti šį kūrinį kitai klasei arba tėvams. Galima parengti mokinių sukurto vadovo po pastatą versiją, kurioje būtų mokinių darytos nuotraukos arba skenuoti meno dirbinių paveikslėliai ir informacija iš atlikto tyrimo.

Galima pagaminti vaizdo gidą, į kurį būtų įtraukti įdomūs atlikto pastato tyrimo faktai, arba parengti panašaus pobūdžio pranešimą visos mokyklos tėvams ar kviestinei bendruomenės auditorijai. Į šią įsivaizduojamą kelionę galima įtraukti informaciją iš rastų įrašų, o realių žmonių vardus panaudoti vaizduotei sužadinti.

Šiame pavyzdyje, kuriame mokyklos išorinė aplinka naudojama kaip skatinamasis veiksnys, veikla yra tarpdalykinė, jos pagrindas – realaus pastato tyrinėjimas, ji apima praktinę veiklą ir reikalauja gebėjimų spręsti problemas. Visi šie dalykai skatina mokinius mąstyti įvairiapusiškai, įgyvendinant ugdymo programą.

5. Kūrybinės partnerystės

Profesinių ryšių palaikymas su kitais profesionalais išplės ir praturtins jūsų mokymo praktiką bei mokinių mokymąsi. Ypač dirbant su žmonėmis iš kūrybinių sričių, jūsų mokiniai taps kūrybingi, o jūsų mokymas taps kūrybiškesnis. Pasirinkome tokį skyriaus pavadinimą, nes manome, jog tokios partnerystės itin naudingos. Taip pat, žinoma, pavadinta ir pirmajame skyriuje aptarta nacionalinė iniciatyva, pagrįsta partnerysčių, skirtų kūrybiškam mokymuisi skatinti, idėja.

Vykdant Kūrybinių partnerysčių projektą 2005 m. išleistas leidinys „Kūrybiškos ateities kūrimas" (angl. *Building creative futures*), kuriame pateikiama daugybė sėkmingų partnerysčių, kurios buvo sukurtos remiantis šia iniciatyva, pavyzdžių. Vienas iš pagrindinių su mokinių mokymusi susijusių dalykų, nustatytų įgyvendinant projektą, buvo pritaikymu asmeniniams poreikiams pagrįsto metodo poveikis, „kai mokiniai buvo atsakingi už tam tikrus kūrybiškus procesus ir savo darbo rezultatus" (p. 13). Iššūkiai, kūrybiška veikla, ryšių palaikymas ir apmąstymai nurodyti kaip esminiai šios iniciatyvos elementai.

Bendradarbiavimas su kitomis mokyklomis

Vis labiau plečiantis vietos mokyklų tinklams, mokyklos turi daugiau galimybių kurti partnerystes. Tokie tinklai leidžia dalytis profesinėmis žiniomis ir ištekliais, taip sudaromos sąlygos kūrybiškai veiklai. Vienos mokyklos dalijasi žiniomis apie mokymą, skolina viena kitai išteklius ar įrangą, kitos – keičiasi mokiniais. Tačiau tai galbūt ne visada įmanoma ir nuo to priklausys, ar šis būdas yra tinkamas jums. Be abejonės, tokią veiklą suplanuoti itin sudėtinga, bet toks pasirinkimas tikrai duoda labai daug naudos.

Kūrybiniai menų projektai

Dvi Safolko mokyklos kartu įgyvendino stambų kūrybinį menų projektą, tapusį metų įvykiu. Mokytojai, mokytojų padėjėjai ir mokiniai keitėsi mokyklomis, kartu su jais dirbo Safolko šokių mokytojas ekspertas ir dramos mokytojas iš vietos vidurinės mokyklos. Kasmet pasirenkama muzikinė tema kaip pagrindas įvairiai veiklai, apimančiai šokį, vaidybą, muziką, dailę, skaitymą ir rašymą.

Planuoti pradėta metų pradžioje. Visi su projektu susiję suaugusieji pasirinko sritį, su kuria norėjo dirbti, ir užduotis, kurias planavo atlikti. Prieš prasidedant pačiai kūrybinių menų savaitei, kiekvienoje mokykloje buvo mokomasi dainų iš garsių miuziklų. Tarp šių miuziklų buvo „Oliveris“, „Katės“, „Džiunglių knyga“ ir „Liūtas karalius“, kuris buvo pervadintas į „Džiunglių karalių“. Per pagrindinį pasirodymą visi mokiniai kartu dainavo, šoko ir vaidino savo sukurtus spektaklius.

Per kūrybinių menų savaitę mokiniai galėjo rinktis iš kelių programų ir užsiimti šia veikla:

- piešti dekoracijas pasirodymui;
- statyti šokius pagal savaitės temą;
- kurti istorijomis pagrįstus vaidinimus;
- gaminti įvairius susijusius meno kūrinius, pavyzdžiui, kaukes, gyvūno rašto koliažus ir karalienės Viktorijos laikų dirbinius;
- gaminti teatro rekvizitus;
- kurti knygas su atverčiamais paveikslėliais mažesniems mokiniams;
- akompanuoti dainoms, kurios bus naudojamos per pagrindinį pasirodymą.

Kitas ryšių tarp vietos mokyklų pavyzdys – Pem Dauson mokykla (Švč. Mergelės Marijos pradinė mokykla Mildenhole (vert. past. – miestelis Safolko grafystėje), kuri naudojo vietos technologijų kolegijos vaizdo ryšio priemones, dalydamasi tiriamosiomis matematikos užduotimis su mokykla Jorkšyre (vert. past. – grafystė šiaurės Anglijoje). Tos pačios mokyklos suporavo dvyliktokus* ir ketvirtokus.* Vyresni mokiniai aptarė, kokios knygos galėtų dominti jaunesniuosius, jas sukūrė ir pagamino.

Pažintiniai vizitai

Jei norite praplėsti savo akiratį, surenkite kelis „pažintinius vizitus“ – apsilankykite kitose mokyklose vykstant pamokoms arba po jų, pasidalykite gerąja praktika ir idėjomis. Gal apžiūrėjus įdomią ekspoziciją ir pabendravus su kolegomis, kils idėjų, kurias galėsite pritaikyti savo veikloje.

---

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

Mokinių klasių mainai

Paprastai mokinius mokome savo klasėse, tačiau, kodėl nepakeitus jų į kitus tos pačios mokyklos arba kitos mokyklos mokinius ir nepanaudojus savo profesinių žinių jūsų kolegos klasėje? Pavyzdžiui, galbūt jaučiate aistrą muzikai, kuria galėtumėte pasidalyti su kolega, geriau išmanančiu tiriamuosius mokslus, arba galbūt galėtumėte savo meno gebėjimus iškeisti į šokio žinias. Nepaisant to, kokie mainai vyksta, jie naudingi visiems (kitokio pobūdžio apsikeitimas klasės patalpomis aptariamas 4 skyriuje).

Dar vienas būdas, kaip kurti visoms šalims naudingas kūrybines partnerystes, – užmegzti ryšius su vidurinėmis mokyklomis, kuriose aktyviai veikia teatro studijos. Pasirinkite temą – tai galėtų būti bet kas nuo džiunglių iki draugystės, nuo atrakcionų aikštelių iki konfliktų sprendimo, ir pakvieskite vyresnius mokinius dirbti su jaunesniaisiais, lavinkite jų vaidybos gebėjimus, t. y. sukurkite spektaklį, kuriame būtų dialogų, judesio, šokio arba muzikos. Taip pat nepamirškite, kad dauguma vietos valdžios institucijų turi patarėjų, su kuriais galite bendradarbiauti.

Pakvietę juos padėti, ne tik tobulinsite savo mokinių gebėjimus, bet ir patys įgysite vertingos profesinio tobulėjimo patirties.

Mokyklų ryšiai su muziejais ir galerijomis

Bendradarbiavimą su muziejais gali lemti šie veiksniai:

- atstumas iki muziejaus;
- lankymosi muziejuje išlaidos;
- ar tai susiję su ugdymo programa;
- muziejaus darbuotojų noras bendradarbiauti;
- ką muziejus gali pasiūlyti.

Laimei, dėl paskutinių dviejų punktų problemų nekyla. Dauguma muziejų labai noriai bendradarbiauja su mokyklomis ir netgi pats mažiausias savanorišku pagrindu veikiantis muziejus gali pasiūlyti didžiules galimybes. Jungtinės Karalystės muziejų, bibliotekų ir archyvų taryba (www.mla.gov.uk) – pagrindinė strateginė muziejų,

bibliotekų ir archyvų institucija. Ją finansuoja Kultūros, žiniasklaidos ir sporto departamentas, ji bendradarbiauja su devyniomis regioninėmis institucijomis, kurios aktyviai skatina ryšius su mokyklomis, pasitelkiant kuo daugiau vaizduotės.

Nuo ko pradėti?

Apsilankykite pasirinktame muziejuje ne tik tam, kad sužinotumėte, ką jis gali pasiūlyti, bet ir kad pažvelgtumėte į jį mokinio akimis. Mokinius dažnai labiau domina pats pastatas, o ne jo ekspozicijos. Gali būti naudinga perprasti muziejaus tikslus ir dizainą. Ar juos galima panaudoti mokymuisi? Pavyzdžiui, ketvirtokai,* kurie lankėsi Kembridžo Fitcviljamo muziejuje (angl. *Fitzwilliam Museum*), liko sužavėti liftu su stikline siena, kuriuo jie nusileido į rūsyje esančią rūbinę pasikabinti paltus, ir juos pribloškė įspūdingas pastatas, primenantis antikinės Graikijos pastatus, kurių tipinis pavyzdys yra Akropolis Atėnuose (Liverpulio Šv. Jurgio panteonas – kitas geras pavyzdys). Galima padiskutuoti apie muziejaus išorės ir vidaus elementų dizainą, dar prieš aptariant jo viduje esančius eksponatus.

Muziejai dažnai siūlo puikiai suplanuotas, specialiai pritaikytas programas, pagrįstas žiniomis ir informacija apie muziejaus ekspozicijas ir kolekcijas. Programos galėtų būti gera pradžia susipažinti su muziejumi ir jo darbuotojais, taip pat jos gali padėti muziejų naudoti kūrybiškiau. Apsilankymų muziejuose tikslas turėtų būti ne išsamus istorijos, mokslo arba meno temų gvildenimas. Mokiniams turėtų būti suteikta galimybė užduoti klausimas ir lavinti gebėjimus, kad jie įsigilintų į savo darbą ir įgytų tam tikrų gebėjimų. Taip bendradarbiavimas su muziejumi tampa realia partneryste. Gerai būtų turėti preliminarų darbo su muziejumi pasiūlymą, kuriuo būtų galima remtis, tariantis su muziejaus darbuotojais, ir kuriame būtų numatyta jų parama bei pagalba. 5.1. lentelėje pateikiamas vienas iš pavyzdžių.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

5.1. lentelė *Apsilankymo muziejuje planavimas*

Apsilankymo muziejuje planavimas	
Mokymosi aplinka	
Ko noriu, kad mokiniai išmoktų?	
Ką noriu, kad mokiniai darytų?	
Ką mokytojas turi padaryti prieš apsilankymą?	
Ką mokiniai turi padaryti prieš apsilankymą?	

- Kada ir kodėl romėnai užgrobė Didžiąją Britaniją?
- Koks buvo jų gyvenimas ten?
- Vietos pavyzdžiai, ypač istorija apie Mildenholo lobio radimą.
- Paklausinėti muziejaus darbuotojų apie vietos romėnų okupaciją, o ypač apie lobio radimą.
- Apžiūrėti lobio kopijas; jas nupiešti arba nufotografuoti.
- Įvertinti lobio eksponavimą ir nutarti, kiek šis būdas tinkamas vaikams.
- Apsilankyti muziejuje pačiam ir pasikalbėti su muziejaus darbuotojais apie muziejaus lankymo planą.
- Paklausti, ar galima fotografuoti.
- Susitarti dėl apsilankymo datos ir laiko.
- Išsiaiškinti grupių dydžius ir kiek reikia suaugusių padėjėjų.
- Pristatyti temą.
- Perskaityti Rido Roaldo Dalo (Read Roald Dahl) istoriją „Mildenholo lobis", kurioje išsamiai pasakojama, kaip lobis buvo rastas ir koks buvo jo tolesnis likimas.
- Paklausti mokinių, kokių jiems kyla klausimų apie lobį, į kuriuos galima būtų atsakyti, lankantis muziejuje.
- Parodyti lobio nuotraukas.

Vaidyba ir rašymas muziejuje

Muziejaus kolekcijų portretus ir eksponatus galima naudoti vaidybiniams ir rašymo gebėjimams lavinti. Viena mokytoja kartu su muziejinio švietimo specialistu iš Tomo Geinsboro (Thomas Gainsborough) namo muziejaus Sadberio miestelyje, Safolke, suplanavo, kad mokiniai atidžiai apžiūrėtų T. Geinsboro portretų originalus ir juos panaudotų savo darbams.

Suplanuotų užduočių šiai veiklai pavyzdžiai.

- Kiekvienas mokinys pasirinko vieną iš muziejuje eksponuojamų portretų ir įsijautė į pozuotojo vaidmenį: ėmė pozuoti įsivaizduojamam dailininkui, tapančiam portretą. Vaikai, įsikūniję į portretuose pavaizduotus žmones, buvo nufotografuoti. Mokinių

buvo paprašyta pavaikščioti taip, kaip, jų manymu, turėjo vaikščioti pozuotojas. Instinktyviai jie vaikščiojo labai tiesia nugara, pakeltais smakrais ir neskubiai. Po to jų buvo paprašyta tinkamai pasisveikinti vieniems su kitais, taip jie pasisveikino „Laba diena“ arba „Labas rytas“ arba „Sveiki“, paspausdami vieni kitiems rankas arba linktelėdami galvą. Iš šios užduoties buvo išplėtoti trumpi vaidybiniai pokalbiai.

- Taip pat vyko pokalbiai tarp pozuotojo ir menininko. Mokiniai poromis sukūrė piešiamo portreto *sustabdytą kadrą* ir buvo raginami įsivaizduoti pozuotojo ir menininko mintis bei pamąstyti apie temas, kurios galimai buvo aptariamos per pozavimą. Jų taip pat buvo paprašyta įsivaizduoti, ką pozuotojas manė apie užbaigtą portretą ir ką jis galbūt pasakė ponui T. Geinsborui, kai portretas buvo pristatytas.
- Po vaidybinės užduoties mokiniams buvo pateikta tiek informacijos, kad jie galėtų pasitelkti savo vaizduotę. Jie turėjo įsijausti į vaidmenį ir parašyti rašinį pavadinimu „Portretas prabilo“, kuriame pozuotojas rašė apie savo gyvenimą ir apie tą dieną, kai buvo nutapytas portretas.
- Atlikdami užduotį „Portretas atgyja“, mokiniai turėjo įsivaizduoti, kokie galėtų būti pozuotojų požiūriai ir kokie klausimai jiems galėtų kilti, jeigu jie atgytų XXI amžiuje ir išžengtų iš portreto. Kokius pokyčius jie pastebėtų? Kas juos labiausiai nustebintų? Ką jie manytų apie tai, ką mato ir girdi? Ką galėtume jiems paaiškinti apie savo gyvenimus?

Panašiai galima naudoti tokius eksponatus kaip keramikos dirbiniai. Siūloma paprašyti mokinių įsivaizduoti, koks žmogus galėjo puodą pagaminti ir atkurti jį pagaminusio žmogaus darbo dieną. Kas dar sukiojosi aplinkui, kai puodas buvo žiedžiamas ir apie ką jie galėjo kalbėtis? Kam šis puodas priklausė? Mokiniai galėtų improvizuoti savininko ir kito žmogaus pokalbį tuo metu, kai puodas buvo naudojamas.

Šiuose pavyzdžiuose mokiniai pasitelkia atidaus stebėjimo, kalbėjimo ir klausymo gebėjimus, draminę interpretaciją, vaizduotę ir mąstymo gebėjimus, kad sukurtų savą kito žmogaus gyvenimo momento versiją. Jie nėra tik istorinės informacijos gavėjai, jie – faktais pagrįstų scenarijų kūrėjai, iš kurių reikalaujama didelio įsitraukimo, padedančio geriau suprasti ne tik istorinę situaciją, bet ir žmogaus būseną. Kaip ir realaus tikslo su konkrečiu rezultatu iškėlimas, tokios užduotys padeda plėsti mokinių supratimą apie muziejus, juose saugomus eksponatus ir portretinę tapybą, nes mokiniai skatinami domėtis, mokytis ir užduoti klausimus, jiems sudaromos sąlygos būti kūrybingiems.

Kito bendradarbiavimo pavyzdžio rezultatas – trimestro projektas, kurį įgyvendindami mokiniai atliko muziejų dizainerių vaidmenį. Jiems buvo duota užduotis kritiškai įvertinti tam tikrą vietos muziejaus dalį ir ją pertvarkyti taip, kad būtų patogiau naudotis vaikams. Ši užduotis apėmė labai įvairius gebėjimus, įskaitant vertinimą, klausimų kėlimą, problemų sprendimą, bendradarbiavimą, tyrimą, planavimą ir dizainą bei skaitymo, rašymo, matematikos, istorijos ir meno dalykinius gebėjimus. Jų galutiniai pasiūlymai buvo eksponuojami mokykloje. Juos vertino kiti mokiniai, pateikdami naudingus įvertinimus ir atsiliepimus, o vėliau muziejuje buvo surengta speciali laikinoji paroda.

Partnerystės sukūrimas

Sėkmingai užmezgę ryšius su vietos muziejumi, partnerystę galime pagilinti suplanavę metų programą taip, kad kiekvieną trimestrą būtų apsilankoma muziejuje arba muziejaus darbuotojai atvyktų į mokyklą darbui už muziejaus ribų, kuris apimtų įvairius jūsų mokymo programos elementus: tokius kaip tyrimų arba klausimų kėlimo gebėjimų lavinimas, istorinių tyrimų ar konkrečių meno arba technologijų gebėjimų tobulinimas.

Teatro grupės

Šioje knygoje pabrėžiame, kad svarbu, jog mokiniai, atlikdami įvairius vaidmenis, patys patirtų, kas yra vaidyba. Tačiau galimybė pamatyti profesionalių aktorių darbą taip pat gali būti labai smagi ir įkvepianti patirtis. Gyvasis teatras gilina mokinių žinias ir gerina gebėjimą vertinti dramą kaip meno formą bei gali padėti geriau suprasti ne tik siužetus ir veikėjus, bet ir kai kuriuos esminius žmonių motyvacijos ir bendravimo aspektus. Lankytis teatruose – brangu, ir, nors tai skatintina, paprastai praktiškiau kviestis keliaujančias teatro grupes, kurios specializuojasi darbu mokyklose. Nors ši mintis nėra nauja, tokie apsilankymai dažnai nėra visiškai išnaudojami, ypač laikas prieš pasirodymus ir po jų. Atsižvelgiant į pirmiau pateiktas kūrybiškos veiklos idėjas ir pamąstymus, toliau pateikiami keli pasiūlymai, kaip tai padaryti.

Svarbu supažindinti mokinius su pasirodymu, kad jie nežiūrėtų visiškai nieko apie jį nežinodami. Toks pradinis susipažinimas tam tikra linkme pakreips vėlesnį mokymąsi

ir priklausys nuo pasirodymo pobūdžio. Kai kurios teatro grupės siūlo mokinių grupėms seminarus prieš galutinį pasirodymą, kuriame jie gali aktyviai dalyvauti. Kai tai neįmanoma, pamėginkite paprašyti mokinių pateikti jiems žinomų veiksmingos dramos elementų pavyzdžių, tokių kaip teatro rekvizitai, balso valdymas, kostiumai, dekoracijos, garso efektai ir apšvietimas. Šiomis žiniomis jie galės pasinaudoti vėliau diskutuodami arba patys vaidindami. Po pasirodymo galima užduoti tokius pagrindinius klausimus: Kas, jų manymu, pavyko? Kaip galbūt kitaip jie būtų parodę istorijos elementus? Mokiniai galėtų pasirinkti nedideles scenas ir suvaidinti jas savaip bei parodyti, kuo jos panašios ir kuo skiriasi nuo profesionalaus pasirodymo, leidžiant draugams jas pakomentuoti. Jeigu į teatro grupę kreipiatės iš anksto ir paaiškinate, ką ketinate daryti, ji gali būti pasirengusi įvertinti mokinių pasirodymų įrašus ir taip ši patirtis bus dar naudingesnė.

Susitikimai su rašytojais

Susitikimas su tikru rašytoju gali būti reikšmingas įvykis, kuris gali padaryti perversmą kai kurių mokinių mąstyme. Šiai idėjai pritaria Kvalifikacijų ir ugdymo turinio institucija (angl. *Qualifications and Curriculum Authority (QCA*), kuri teigia, kad „bendradarbiavimas su rašytoju – tai unikalus būdas padėti vaikams ir jaunuoliams suprasti rašytinio žodžio galią ir kūrybos polėkį“ („Booktrust“, leidimo data nenurodyta, p. 2).

Susisiekite su rašytoju prieš susitikimą, užmegzkite ryšius, kad susitikimas duotų kuo daugiau naudos. Papasakokite rašytojui apie mokyklą ir mokinius, su kuriais jis susitiks, pasakykite, ką mokiniai žino apie jo darbus, ir sužinokite, kaip mokiniams reikėtų pasirengti susitikimui. Nustatykite pagrindinį susitikimo tikslą ir aptarkite, ką mokiniai veiks po susitikimo su rašytoju. Paklauskite, ar rašytojas galės įvertinti mokinių darbo galutinį rezultatą.

Kai kurie rašytojai turi įdomias interneto svetaines, kuriose mokiniai gali apsilankyti prieš susitikimą. Kartais rašytojai netgi asmeniškai atsako į jaunųjų skaitytojų elektroninius laiškus. Kad susitikimas būtų naudingas, būtų gerai, jog mokiniai jau būtų susipažinę su rašytojo darbais ir paruoštų klausimų. Jei mokiniai žinos, kad jiems vėliau reikės atlikti tam tikras užduotis ir kokia bus tų užduočių forma, jų klausimai ir pastebėjimai bus konkretesni ir susitikimas bus kūrybiškesnis.

Informacijos apie rašytojus rasite šiose svetainėse. Rašytojų draugija (angl. *Society of Authors*) – www.societyofauthors.net – pateikia naudingų rekomendacijų, kaip organizuoti susitikimą su rašytoju. Draugijos interneto svetainėje veikia rašytojų paieškos sistema. Knygų labdaros organizacijos „Booktrust" interneto svetainėje, www.book trust.org.uk/writingtogether, galite rasti informacijos apie mokyklose rengiamų susitikimų su rašytojais naudą. Šią Kvalifikacijų ir ugdymo turinio institucijos remiamą iniciatyvą palaiko garsiausi rašytojai. Jie pateikia argumentų, kodėl verta dalyvauti šioje veikloje. Minėtoje svetainėje taip pat rasite patarimų, kaip organizuoti ir koordinuoti susitikimą su rašytoju, pradedant nuo planavimo, paties susitikimo iki tolesnės veiklos. Svetainėje yra informacijos apie finansavimą ir pateikiamas naudingų kontaktų sąrašas.

Po susitikimo

Tolesnė veikla susieja tris sritis:

- perėmimą: mokiniai atliks tam tikras užduotis besilankančiam rašytojui būdingu stiliumi, naudos jo darbus arba vartos jam būdingą kalbą;
- pritaikymą: jie bus skatinami savaip keisti ir pritaikyti rašytojo darbus;
- naujovių diegimą: galutinis produktas gali papildyti arba išplėsti rašytojo darbą, tačiau bus pačių mokinių sukurtas rezultatas.

Šis metodas leidžia mokiniams prisiimti itin svarbią atsakomybę už savo darbą ir pateikia jiems naudingų kūrybiniams darbams gairių. Užduočių pavyzdžiai:

- pagaminti paveikslėlių knygą, sukurti eilėraštį, trumpą istoriją arba skyrių besilankančio rašytojo stiliumi;
- pakeisti kūrinio formą, pavyzdžiui, sukurti eilėraštį pagal rašytojo (negrožinės literatūros) kūrinį arba parašyti pasakojimą pagal rašytojo eilėraščius;
- sukurti muzikos kūrinį, susijusį su rašytojo veikla, pavyzdžiui, eilėraštį paversti daina arba sukurti kūrinį, atspindintį rašytojo kūrinio aplinką arba veikėją;
- sukurti interneto puslapį, kuriame pateikiama biografinė ir bibliografinė informacija apie autorių;
- sukurti plakatą, skirtą rašytojo knygoms viešinti;
- sukurti panašių darbų duomenų bazę, kurią galėtų naudoti kiti.

Bibliotekos

Bibliotekos darbuotojai ne tik atveria duris į kūrybišką knygų pasaulį, bet ir pataria mokiniams, kaip veiksmingai naudotis mokyklos biblioteka. Bendradarbiauti su specialistais, tokiais kaip vietos bibliotekininkas, arba Mokyklų bibliotekų tarnyba tikrai naudinga. Bibliotekos gali suteikti mokiniams informacijos, kurios gali reikėti jų kūrybinei veiklai ir naujovėms. Nemokėdami veiksmingai naudotis biblioteka, jie negalės išnaudoti visų bibliotekos teikiamų galimybių ir atrasti kitų žmonių sukurtų išgalvotų pasaulių, kurie, žinoma, skatina jų vaizduotę ir norą rašyti. 5.1. užduočių rinkinyje pateikiami veiklos su bibliotekomis pavyzdžiai.

5.1. užduočių rinkinys. Darbo su bibliotekomis idėjos

- Sukurkite tam tikram amžiui pritaikytus teminius knygų galvosūkius. Jie gali būti susiję su:
  - – konkrečia, labai patrauklia negrožinės literatūros tema, pavyzdžiui, gyvūnais, dinozaurais, mašinomis, istoriniais veikėjais;
  - – konkrečiu rašytoju, įskaitant knygų pavadinimų užbaigimą arba pagrindinių veikėjų iš nurodytų istorijų radimą;
  - – literatūros žanru, pavyzdžiui, liaudies pasakomis, vaikiškais eilėraštukais, nuotykių istorijomis, fantastinėmis arba šeimos istorijomis, tačiau nepamirškite, kad mokiniams reikės žinoti atsakymus, ir suplanuokite, kaip organizuosite galvosūkio sprendimą ir kaip apdovanosite nugalėtojus.
- Sudarykite klausimyną, kad išsiaiškintumėte klasės draugų arba mokyklos mokinių nuomonę apie biblioteką, po to pateikite siūlymus, kaip reikėtų keisti išdėstymą, naudojimą arba knygų fondą.
- Sužinokite, ką mėgsta skaityti kiti mokyklos arba klasės mokiniai. Tegul mokinys išsirenka tokias knygas, kuriomis galėtų keistis su kitais mokiniais.
- Bibliotekoje surenkite parodas apie konkrečius rašytojus, žanrus arba temas.
- Sudalyvaukite metinėje nacionalinėje iniciatyvoje „Skaitymo žaidimas“ (angl. *The Reading Game*), skatinančioje mokinius skaityti per vasaros atostogas. Visi mokiniai, sėkmingai įveikę užduotį perskaityti šešias pasirinktas knygas, gauna pažymėjimą ir medalį.
- Padėkite suplanuoti temas, pateikite pasiūlymų, kokius leidinius įtraukti į leidinių tam tikra tema rinkinius, kuriuos mokyklos pasiskolina iš Mokyklų bibliotekų tarnybos.

Jeigu į vietos biblioteką galima nueiti pėsčiomis, susitarkite, kad jūsų klasė ten galėtų lankytis reguliariai ir mokiniai galėtų susipažinti su daugiau knygų ir sužinotų, kaip veikia bibliotekoje esančių leidinių klasifikavimo sistema. Jeigu darbas mokyklos bibliotekoje organizuojamas kitaip, paprašykite bibliotekininko padėti įveikti šią kliūtį. Padėkite mokiniams išmokti naudotis elektroninės paieškos sistemomis, kurias dabar turi dauguma viešųjų bibliotekų, kad lavintumėte jų tyrimo gebėjimus. Informuokite tėvus ir globėjus apie jūsų su vietos biblioteka palaikomus ryšius ir skatinkite juos užrašyti į jas savo vaikus (arba visą šeimą!), kad vaikai mokytųsi ir mielai skaitytų knygas po pamokų.

Reziduojantys menininkai

Bendradarbiavimas su talentingu menininku arba amatininku ne tik lavina mokinių gebėjimus, bet ir skatina juos sukurti savo meno kūrinį. Pasitelkti profesionalius menininkus – tik vienas iš būdų sudaryti mokiniams skirtas tokio pobūdžio kūrybines partnerystes. Tėvai, mokytojų padėjėjai, valdytojai, bendruomenės nariai, vietos meno organizacijų nariai arba studentai iš vietos aukštosios mokyklos taip pat gali būti talentingi ir noriai dalyvauti tokioje veikloje. Jūsų pačių meniniai pomėgiai arba gebėjimai taip pat gali būti vertingi ir ne tik jūsų klasės mokiniams.

Pamėginkite užtikrinti įdomią menų ir amatų pusiausvyrą savo ilgalaikiuose planuose, kad jie apimtų įvairias sritis. Taip mokiniai galės išnaudoti daugybę savo pomėgių ir gebėjimų arba netgi netikėtai įgyti naujų.

Vienoje pradinėje mokykloje per metus buvo įgyvendinti šie su menininkų apsilankymais susiję projektai.

- Medžio skulptorius grandininiais pjūklais kūrė skulptūras mokyklos skulptūrų takui. Vėliau mokiniai labiau jiems tinkamais įrankiais pagamino medines trimates skulptūras.
- Daiktų iš veltinio gamyba. Įgyvendinant šį projektą menininkai kartu su mokiniais naudojo neverptą vilną ir dažus bei gamino gėles iš veltinio, kurios buvo prismeigtos prie medžių kamienų ir taip papuošė mokyklos parką.

- Batika. Įgyvendinant šį projektą didelės mokinių grupės sukūrė tapetus ilgam koridoriui.
- Marionečių gamyba. Įgyvendinant šį projektą į pensiją išėjęs mokytojas dirbo su mokiniais ir kartu pagamino visą komplektą tinkamai aprengtų lazdelinių lėlių su galvomis iš papjė mašė Kristaus gimimo scenai.
- Bendri abstraktūs tapybos ant drobės darbai, kurie buvo iškabinti bibliotekoje.

Siekdami, kad mokiniai nuolat būtų susidomėję veikla ir aktyviai joje dalyvautų, metų pabaigai galite suplanuoti didelę mokyklos meno parodą, kuriai mokiniai galėtų atrinkti pačius geriausius, jų nuomone, savo per metus sukurtus darbus arba sukurtų ką nors naujo remdamiesi ankstesne patirtimi. Jie galėtų padėti suplanuoti parodą, siūlyti, kaip išdėstyti meno kūrinius, rašyti kvietimus ar suorganizuoti gaiviųjų gėrimų. Parodoje galėtų būti įteikti skirtingų kategorijų pažymėjimai arba prizai, taip suteikiant visai mokyklos bendruomenei galimybę balsuoti.

Partnerystės su tėvais

Gerai sutarti su tėvais svarbu dėl daugelio priežasčių, tačiau tai taip pat gali padėti tapti mokiniams kūrybingesniais. 5.2. užduočių rinkinyje pateikiami keli pasiūlymai. Reikėtų atsižvelgti ir vertinti tėvų pasiūlymus, nes šie pasiūlymai gali būti labai svarbūs mokyklai, patiems tėvams ir mokiniams. Jūs ne tik gausite naudos iš tėvų gebėjimų ir talentų, jie taip pat sužinos, kaip jų vaikai mokosi ir kokių namie nepasireiškiančių gebėjimų jie turi. Jeigu tėvai tokius dalykus žinos, tikėtina, kad vaikai mokysis ne tik klasėje, bet ir pradės kopti mokymosi visą gyvenimą laiptais. Veiklai mokykloje skiriamas ribotas laikas, todėl, jei tėvai labiau bendradarbiaus su mokytojais, vaikai kūrybiškai ir namuose panaudos mokykloje įgytus gebėjimus bei žinias. Mūsų manymu, pagrindinis būdas patikrinti, ar viena, ar kita veikla mokykloje yra motyvuojanti, yra tai, ar mokiniai ja užsiima namie.

5.2. užduočių rinkinys. Pasiūlymai, kaip įtraukti tėvus į ugdymo veiklą

- Kurkite matematinius žaidimus ir įtraukite žaisti tėvus.
- Padarykite istorijų dėžutes, istorijų maišelius (vert. past. – ugdymo metodas istorijų atpasakojimui lavinti. Į dėžutę arba maišelį įdedama knyga ir su ja susiję daiktai, kad mokiniams būtų lengviau istoriją atpasakoti) arba vaidybinių žaidimų maišelius, kuriuos mokiniai galėtų naudoti namuose su tėvais.
- Sudarykite dvikalbius kalbų tekstus, kuriuos būtų galima naudoti klasėje su tėvais.
- Sukurkite stalo žaidimus pagal perskaitytas knygas.
- Kartu įsirenkite klasės bibliotekėlę.
- Sudarykite sąlygas tėvams papasakoti mokiniams arba mokytojams apie jų profesijas, įdomias patirtis ir pan., kad jie turėtų galimybę pasidalyti specializuotomis žiniomis.
- Kvieskite tėvus, kad jie papasakotų istorijų, ypač apie skirtingas kultūras.
- Kvieskite užsukti į mokyklą per pietų pertrauką ir kartu su vaikais pažaisti žaidimus lauke, o jei oras prastas – viduje.
- Organizuokite veiklą po pamokų, kurioje būtų įdomu dalyvauti tėvams, pvz., sporto klubą, iškarpų knygelių gamybos pamokas, muzikos pamokas, vietos istorijos pamokas, darbo su kompiuteriais pamokas ir t. t.
- Paprašykite pagalbos mokytojams pasirengti dailės užsiėmimams.
- Kvieskite į pagalbą mokytojams pasirengti ypatingiems renginiams, tokiems kaip mokyklos vakarėliai arba pasirodymai.

Partnerystės su vietos organizacijomis

Vietos organizacijų pagalba ne tik gali padėti palaikyti puikius ryšius bendruomenėje, bet ir leidžia mokiniams užsiimti tokiais pomėgiais, kurie įprastinėmis sąlygomis jiems būtų neprieinami, kad galėtų bendrauti su juos supančiu pasauliu, apmąstyti savo patirtį ir atremti sunkumus, kūrybiškai išnaudoti naujas galimybes.

Vietos taryba

Jau minėta, kad aplinkosaugos klausimai tampa vis aktualesni. Dažnai vaikai natūraliai domisi aplinka. Vietos tarybos taip pat aktyviai dirba su aplinkosaugos problemomis. Pagal aplinkos apsaugos ir darniojo vystymosi veiksmų planą „Darbotvarkė 21“, reglamentuojančią tarptautinės bendruomenės atsaką į pasaulines aplinkosaugos problemas, kiekviena taryba privalo nurodyti, kaip ji ketina spręsti šias problemas vietos lygiu. Mokiniai gali aktyviai dalyvauti mokyklos veikloje, prisidedančioje prie vietos tarybos įsipareigojimų vykdymo. Vietos transporto problemos arba žemės naudojimas naujų namų statybai galėtų būti dar viena įdomi sritis.

Pagalbos tarnybos

Vietos priešgaisrinės saugos, policijos, greitosios pagalbos arba pakrantės apsaugos tarnybos dažniausiai noriai dalyvauja mokyklų projektuose, kuriuose mokiniai sužino apie saugos ir bendruomenės problemas. Pavyzdžiui, vienas vietos policijos pareigūnas organizavo vaikų plakatų konkursą, skirtą spręsti regiono grafičių problemą, o kita mokykla užmezgė glaudžius ryšius su šalia esančia gaisrine. Vykdydama šią veiklą mokykla išsiaiškino, kad jos buvimo vieta ne visada buvo naudojama šiuo tikslu, ir netikėtai sužinojo, kam jai priklausanti žemė buvo naudojama praeityje.

Vietinės istorijos draugijos

Paprastai sunku rasti patikimų istorinių žinių apie vietinius objektus ir žmones, todėl verta kreiptis į vietinių istorijos draugijų narius dėl bendradarbiavimo tam tikros vietos istorijos projektuose. Mokiniai gali parengti savo klausimus, į kuriuos gavę atsakymus galės pereiti prie kitos projekto dalies. Šių vietos ekspertų panaudojimas turėtų būti neįkainojamas plėtojant mokinių pomėgius ir ugdant tarpasmeninius bei klausimų kėlimo gebėjimus.

Partnerystės su vietos įmonėmis

Bankai

Kai kurie didžiausi bankai suteikia mokykloms galimybę įsteigti savo padalinį pačioje mokykloje. Padalinio veiklai vadovauja mokiniai, padedami suaugusiųjų. Kad mokiniai pasiruoštų šiam darbui, jiems rengiami išankstiniai mokymai. Tai kūrybiškas būdas ne tik padėti mokiniams geriau suprasti ekonominius dalykus, bet ir kūrybiškai bendradarbiauti su suaugusiaisiais, kurie nėra jų mokytojai, tuo pačiu didinant jų savivertę ir padedant lavinti matematinius ir bendravimo gebėjimus.

Kelionių agentūros

Pavertę vaidinimams skirtą zoną kelionių agentūros biuru, mokiniai gali apsilankyti vietos kelionių agentūroje arba pasikviesti jos atstovą į mokyklą. Tada mokiniai pasitarę su vietos kelionių agentu gali siūlyti, ko dar šiame jų sukurtame biure trūksta. Vyresnieji mokiniai gali parengti projektą, kuriame susiejama geografija ir matematika bei rašymas ir skaitymas.

Gamybos pramonė

Nors dėl sveikatos ir saugos reikalavimų, mokiniams vis sudėtingiau lankytis fabrikuose arba kitose darbovietėse, galima išanalizuoti vietos įmonių interneto svetaines ir pasikviesti jų darbuotojus pokalbiui į mokyklą. Remdamiesi šia veikla mokiniai galėtų sukurti savo gamybos „įmonę“, kurioje pasirenkamas gaminys, jis sukuriamas, išbandomas ir tobulinamas. Gaminiai gali būti įvairūs: nuo maisto produktų, tokių kaip sausainiai, pyragai, gėrimai arba sumuštiniai, iki daiktų, pavyzdžiui, atvirukų, maišelių arba keramikos dirbinių. Jeigu pavyks, galėsite juos net parduoti!

6. Vaidmenų metodas „Eksperto mantija“

Drama ir vaidybiniai žaidimai labai padeda lavinti kūrybiškumą. Taikant dramos mokytojos Doroti Hetkout (Dorothy Heathcote), kuri vėliau dėstė Niukaslo universitete, XX amžiaus devintajame dešimtmetyje sukurtą mokymo metodą „Eksperto mantija“ klasė tampa ieškotojų ir tyrinėtojų bendruomene. Mokiniai atlieka tam tikrus vaidmenis, pavyzdžiui, tampa išgalvotos įmonės darbuotojais. Taip jie įgyja žinių, lavina gebėjimus ir praplečia savo akiratį. Šio metodo pagrindas – vaidyba pagrįsta pedagogika, paremta įsitikinimu, kad vaikai geriausiai mokosi, kai skatinama jų motyvacija ir įsitraukimas ir jie gali įsijausti į konkrečios srities eksperto vaidmenį. Jie imasi vaidinti ekspertus tam tikrose vaidybinėse situacijose, kuriose ko nors išmokstama. Be to, šis metodas puikiai atliepia Nacionalinės bendrojo ugdymo programos reikalavimus, jį naudojant sudaromos galimybės mokinių kūrybiškumui ugdyti, taip pat mokiniai turi išskirtinę progą lavinti vaizduotę ir empatiją bei atsižvelgti į daugelį socialinio ir emocinio mokymosi aspektų sudedamųjų dalių.

Kai mokomasi naudojant šį metodą, tiek mokytojas, tiek mokiniai atlieka tam tikrą vaidmenį įsivaizduojamoje bendruomenėje. Mokiniai laikomi tam tikros srities specialistais. Tai gali būti komercinė įmonė, siūlanti tokią paslaugą kaip naminių gyvūnėlių priežiūra, kai jų šeimininkai atostogauja, arba specialių renginių planavimas. Jie gali būti ekspertai archeologai, detektyvai arba tyrėjai. Arba galbūt jie yra aplinkos apsaugos specialistai, kurių specializacija – nykstančių rūšių saugojimas arba miško ar pelkių, kuriems gresia išnykimas, priežiūra. Tai gali būti gelbėjimo organizacija arba aplinkosaugininkų grupė. Tai, kad jie nėra šių sričių ekspertai, iš pradžių neturi reikšmės. Pakanka juos laikyti tokiais. Gebėjimai, kuriuos jie naudos ir ugdysis, ir kūrybiškas įsitraukimas yra svarbesni jų realiam mokymuisi negu faktų išmokimas.

Vaidmens atlikimas nereiškia, kad reikia atitinkamai apsirengti arba kalbėti ypatingu balsu. Su mokiniais dirbkite rimtai, tarsi jie iš tiesų būtų pagal jūsų planą pasirinktos srities ekspertai. Jūs visi esate tarsi tikros istorijos veikėjai.

Mokytojas šiame procese tik padeda – daugumą sprendimų, kokią mokymosi kryptį pasirinkti, priima mokiniai. Dėl to jie gali pajausti didesnę atsakomybę už savo mokymąsi. Tai toks mokymosi būdas, kai mokiniai nėra *mokomi*, bet *mokosi patys*. Jie yra asmeniškai suinteresuoti veikla, stipriai sudominti ir todėl rimtai įsitraukia į užduotis. Dėl to tikėtina, kad jų pasiekimai bus aukštesni. Tačiau tai nereiškia, kad iš anksto nieko nereikia planuoti.

Toli gražu ne. Reikia nuodugniai apmąstyti ir suplanuoti mokymosi situaciją bei apsvarstyti tolesnės veiklos kryptis ir galimus rezultatus.

Nors ir puikiai žinosite, kaip vyks darbas ir vis dar išsaugosite bendrą kontrolę, kad galėtumėte laikytis numatytos krypties, nepamirškite, kad mokiniai netikėtai gali pakreipti veiklą kita linkme. Turite būti tam pasirengę ir apmąstyti, kokias galimybes atvers jūsų pradinis paskatinimas ir tolesnės veiklos plėtojimas bei įsitraukimas. Kai mokiniai randa kūrybišką problemos sprendimą, būkite pasirengę jo laikytis, net jeigu numatote tam tikrų problemų ateityje. Daug geriau, jeigu mokiniai patys tai išsiaiškins ir pasimokys iš susiklosčiusios situacijos. Visa tai gali reikšti, kad jums gali tekti iš naujo peržiūrėti savo planus, kai ekspertų vaidmenys jau atliekami, ir pašalinti tam tikras veiklas ir jos kryptis arba pridėti naujų atgaline data. Jeigu į jūsų pradinį planą įtrauktos pastabos ir komentarai, tai rodo, kad jis – tikras darbinis dokumentas ir kad jūs neapsiribojate tik savo pirminėmis idėjomis, bet prisitaikote jas, atsižvelgdami į savo klasės mokinių kūrybiškumą.

Vaidmenų metodas „Eksperto mantija" taip pat sulaukė oficialaus pritarimo. 2006 m. liepos mėnesį vykusioje šiam metodui skirtoje konferencijoje Mikas Votersas (Mick Waters) iš Kvalifikacijų ir ugdymo turinio institucijos jį įvertino gana palankiai. Taip pat yra pavyzdžių, kai Švietimo standartų biuras gyrė šį metodą taikiusias mokyklas, pavyzdžiui, dvi Rytų Anglijos mokyklas, kurios dirba pagal šį metodą, nepaisydamas to, kad per „pamokas" dažnai nėra pasiekiamas konkretus galutinis rezultatas ir jos nepradedamos nuo mokymosi tikslo įvardijimo. Buvo pastebėta, kad mokymosi tikslai gali netgi labai riboti ir užgniaužti kūrybiškumą.

Visapusiškai taikant šį metodą nėra atsisakoma tvarkaraščio, todėl mokymasis tampa mažiau apribotas. Tačiau, jeigu dirbama pagal įprastinį tvarkaraštį, galima atlikti „mini vaidmenis" ir tai galėtų būti gera pradžia tokios veiklos naujokams.

Nuo ko pradėti?

Senas raktas

Ar žinote, kas yra už uždarų durų? Tokią temą galite pasirinkti norėdami išbandyti vaidmenų metodą „Eksperto mantija". Tai galima padaryti per vieną ilgą užsiėmimą arba du ar tris trumpesnius, atsižvelgiant į tai, kokia linkme krypsta mokymasis. Galbūt prieš veiklą būtų naudinga susodinti mokinius ratu.

- Trumpai paaiškinkite klasei, kad šiandien jūs išmėginsite naują darbo būdą, pagal kurį atliksite kito asmens vaidmenį. Užuot buvę savimi, šiame užsiėmime būsite policijos komisaru, muziejaus kuratoriumi arba radinių biuro atstovu (pasirinkite patys).
- Kai mokiniai pasiskirsto vaidmenimis, parodykite rastą raktą. Tai gali būti tikras raktas, ypač jeigu dirbate su labai mažais vaikais, arba tiesiog galite raktą nupiešti ant popieriaus. Kadangi dirbant pagal šį metodą reikalinga vaizduotė, brangių rekvizitų arba priemonių retai kada prireikia. Pasakykite jiems, kad girdėjote, jog jie yra problemų sprendimo ekspertai (galbūt detektyvai?) ir jūs norėtumėte, kad jie padėtų jums išsiaiškinti, ką šiuo raktu galima atrakinti ir galbūt kieno jis. Galite pridurti, kad jis buvo paslėptas, tad jums kyla įvairių įtarimų. Jis nepanašus į paprastą raktą. Jie susidomės ir tikrai norės padėti!
- Paklauskite, ar kas nors turi minčių, kam raktas galėtų tikti. Atlikdami savo vaidmenį, galėtumėte užrašyti mokinių spėjimus į detektyvo bloknotą. Galbūt norėsite apie kai kuriuos spėjimus užduoti toliau pateiktus klausimus, kad mokiniai pagalvotų ir pasakytų, kodėl jiems kilo tokių minčių:
  - „Taigi, kas jus verčia tada taip manyti?“
  - „Gal galite pasakyti, kodėl taip manote?“
  - „Ar kada nors turėjote patirties, susijusios su panašiais dalykais?“
  - „Ar turite kokių nors įrodymų, pagrindžiančių jūsų teiginį?“
- Jūsų tikslas, kad mokiniai pasakytų, jog raktu galima atrakinti kažkokias duris arba vartus ar galbūt net paradinį įėjimą, tad pateikite su tuo susijusius spėliojimus. Galėtumėte pasakyti: „Manau, jūs galite būti teisūs, man atrodo, aš prisimenu, kad vienas žmogus pranešė, kad pametė tokį raktą“ arba „Kadangi jūs apie tai prabilote, jis šiek tiek panašus į raktą, kuriuo būtų galima atrakinti bažnyčią, seną namą, kalėjimą, užtvertą tunelį ar slaptą sodą.“
- Dabar trumpam liaukitės atlikti savo vaidmenį ir pasakykite mokiniams, kad norite toliau plėtoti istoriją. Dabar jūs esate prie kažkokių durų ir rankoje laikote raktą. Paprašykite mokinių atsistoti. Grįžkite į savo vaidmenį. „Ar turite raktą? Manau, reikia pamėginti šią spyną atrakinti. Aš mėginau belsti, bet niekas neatsiliepė.“ Įstatykite raktą į įsivaizduojamą spyną kartu su mokiniais. Tai darydami sakykite: „Atrodo, jis tinka. Jis šiek tiek sunkiai įsikiša, bet taip. Jis tikrai tinka. Labai sunkiai, bet jis sukasi. Jis tinka!“
- Labai svarbu, kad dabar niekas neperžengtų durų slenksčio, tad sakykite: „Palaukite!

Mes nežinome, kas už durų. Manau, geriau sustoti ir pagalvoti prieš einant pro jas."

- Dabar pradėkite diskusiją apie tai, kas galėtų būti už durų. Ką mano mokiniai? Ar tai gali būti pavojinga? Ar reikėtų ką nors informuoti? Ar jums gali prireikti specialios įrangos prieš žengiant pro duris? O kas, jeigu ten kas nors yra? Tikriausiai būtų neprotinga tiesiog eiti pro jas. Būtinai reikia plano. Paprašykite mokinių jį sudaryti bet kokia forma, kad jame būtų nurodyta, ką reikia daryti. Žinoma, planai skirsis atsižvelgiant į tai, su kokiomis durimis susidūrėte. Kai kurie mokiniai gali nuspręsti, kad tai ant vyrių pakabintos durys, kurias atvėrus galima iškart pamatyti, kas už jų yra.
- Mokiniams dirbant, vaikščiokite po klasę ir klauskite apie jų planus bei prireikus pateikite užuominas: „Kas, jeigu...?" arba „Ar nepagalvojote, kad ...?" (nepamirškite, kad vis dar atliekate savo vaidmenį). Itin svarbu, kad jie žinotų, kaip jie ketina grįžti. Ar jie turi planą, ką daryti, jeigu kas nors atsitiks?
- Kitas etapas – įgyvendinti planus. Mokiniai naudoja savo raktus spynoms atrakinti ir dabar atidaro duris, kad pamatytų, kas iš tiesų už jų yra. Galite tai daryti visi kartu arba grupelėse. Prireikus pateikite užuominas, pavyzdžiui:
  - „Ar matote? Ar jums reikia žibinto arba susirasti elektros jungiklį?"
  - „Ką matote, girdite, užuodžiate?"
  - „Ar ten kas nors yra?"
  - „Kas iš tiesų yra už durų? Ar tai, ko tikėjotės, ar kažkas kito?"
  - „Ar ten yra ženklų, rodančių, kas ten gyvena arba dirba?"
  - „Ar ketinate nufotografuoti arba pasižymėti, ką matote arba ką radote?"
  - „Ar naudosite savo mobilųjį telefoną su kuo nors susisiekti prieš išeidami?"

  Kai pajaučiate, kad šiai užduočiai buvo skirta pakankamai laiko, sakykite: „Manau, laikas iš ten eiti. Įsitikinkite, kad išeidami vėl užrakinote duris."
- Saugiai grįžę pro duris, galite aptarti tai, kas nutiko kitapus durų ir paprašyti mokinių parengti eksperto ataskaitą apie tyrimą.

Paslaptinga dėžutė

Šis nedidelis tyrėjo vaidmuo sužadina vaikų smalsumą ir jie noriai dalyvauja žaidime.

- Jūs atliekate ką tik persikraustčiusio žmogaus vaidmenį. Nusipirkote nenaują komodą,

kurioje radote dėžutę. Dirbant pagal šį scenarijų reikės tikros dėžutės, kurioje būtų įvairūs daiktai, kurie iš pirmo žvilgsnio yra arba nėra susiję. Ten galima įdėti dalį laiško, traukinio bilietą, kvitą, senus akinius, raktinę su keliais raktais, užsienietiškų monetų, ypatingų akmenukų, nuotrauką arba kitų įdomių dalykų.
- Paklauskite mokinių, kokiam žmogui ši dėžutė galėjo priklausyti. Pradėkite nuo visos klasės darbo, o vėliau suskirstykite mokinius į grupes, kurios turi atidžiau ištyrinėti kiekvieną daiktą. Paprašykite jų užsirašyti savo mintis, bet pasakykite jiems, kad reikės paaiškinti, kodėl jie taip mano. Vienas iš būdų tai padaryti – lipukai, kurie klijuojami ant lentos po kiekvieno daikto pavadinimu. Taip visi mato, kaip kuriamas galimo savininko paveikslas.
- Tada vėl dirbkite su visa klase ir apibendrinkite mokinių mintis. Ar savininkas aiškus? Ar galimi keli variantai? Ar išgirdęs kitų mokinių nuomonę kas nors persigalvojo?
- Paprašykite mokinių nupiešti, kaip, jų manymu, atrodė savininkas, papasakojant savininko žodžiais apie kai kuriuos daiktus dėžutėje tam skirtuose burbuluose. Taip pat mokiniai galėtų rašyti savininko vardu ir paaiškinti kai kuriuos arba visus daiktus ar susieti savo istoriją tik su vienu svarbiu daiktu.

Ilgalaikiai projektai

Tuos ekspertų vaidmenis, kurie tęsis kelis užsiėmimus arba savaites, reikia geriau suplanuoti. Pradėkite nuo ilgalaikio savo klasės plano, pagrįsto Nacionalinės bendrojo ugdymo programos reikalavimais, ir pažiūrėkite, kokius mokymo(si) elementus galima susieti. Pavyzdžiui, trečios klasės* mokytoja Liza į ekspertų vaidmenų žaidimą, kur jos klasė turėjo atlikti kelionių agentūros, kurios specializacija – individualių kelionių planavimas ir organizavimas, vaidmenį, suplanavo įtraukti šias sritis:

- **istoriją** – senovės graikai;
- **rašymą ir skaitymą** – mitai ir legendos, informaciniai tekstai, kalbėjimas ir klausymas, vaidinimas: vaidmenų atlikimas, sąrašai, laiškai, logotipai, instrukcijos, ataskaitos, smulkus atpasakojimas, informacija, užrašai, reklamos, plakatai;
- **matematiką** – pinigai, laikas, duomenų tvarkymas;

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

- **geografiją** – oras įvairiose pasaulio šalyse; žemėlapiai;
- **menus** – piešimas, tapyba, keramika;
- **dizainą ir technologijas** – parodos planavimas ir žmonių kūriniai Graikijos dienai;
- **IT** – paieška internete, „PowerPoint" pristatymai, kompiuterinė leidyba;
- **kūno kultūrą** – su olimpinėmis žaidynėmis susijusi lengvoji atletika;
- **asmeninį, socialinį, sveikatos ir ekonominį ugdymą** – neįgalumo problemos.

Pasirenkant įmonę, kuri lems, koks vaidmuo bus atliekamas arba kokioms praktinėms žinioms bus skirta daugiausia dėmesio, svarbu, kad mokiniams tai būtų įdomu.

Gyvūnai visada populiarūs, tad zoologijos sodo prižiūrėtojo, laukinių gyvūnų parko darbuotojų arba aplinkosaugininkų vaidmenys labai tinka. Tuomet nuspręskite, kaip mokinius sudominti, kad veikla prasidėtų. Tai galėtų būti įmonei arba organizacijai, kuriai mokiniai atstovauja, skirtas laiškas, telefono skambutis arba elektroninis laiškas, kuriame prašoma pagalbos arba siūloma atlikti tam tikrą darbą klientui. Arba galėtumėte pradėti įmonės darbą atlikdami įmonės atstovo vaidmenį ir tiesiogiai kalbėdami su klase taip, tarsi konsultuotumėte juos dėl jų, kaip ekspertų, gebėjimų.

Mokytojas turi pasirinkti vaidmenį ir sau. Jei neturėsite vaidmens ir liksite mokytoju, žaidimas nebus tikras ir vaikai laikys jus mokytoju. O pasirinkę kokį nors vaidmenį, galėsite nuoširdžiai pasakyti, kad kažko nežinote ir tuomet vaikai jausis laisviau ir supras, kad turi patys priimti sprendimus, spręsti problemas ir būti kūrybingesni. Mokytojas gali tapti užsakovų įmonės atstovu arba įstaigos vadovu. Tuomet jis visiškai nepraras savo funkcijos valdyti klasę ir prireikus galės nukreipti veiklą tinkama linkme. Mokytojas turi stovėti prie „žaidimo vartų" ir nuspręsti, kada juos atverti ir kada uždaryti.

Vertėtų nepamiršti, kad, kaip ir bet kurioje kitoje pramanytoje veikloje, istorija taip pat yra sugalvojama. Nei viena veikla čia neprasideda nuo pat pradžių, tad atliekant naujus ekspertų vaidmenis tam tikra istorija jau egzistuoja. Tai galima labai gerai išnaudoti, kaip parodyta toliau pateikiamame pavyzdyje. Tarp kitko, nebijokite, kad mokiniai neįsijaus į savo vaidmenį. Nustebsite, kaip lengvai ir noriai jų nepasitikėjimas dingsta. Taip bet kuriuo atveju išplečiamas jų įprastinis žaidimų pasaulis.

Pristačiusi savo ketvirtai klasei* tyrinėtojų bendruomenės vaidmens idėją ir įtraukusi vaikus į paslaptingos dėžutės žaidimą, mokytoja Džoana nutarė imtis „rimtesnių" vaidmenų. Ji pasirinko mokslinę temą – supažindinti vaikus su augalų auginimu ir aplinka, kurioje jie

---

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

auga. Šis projektas buvo vykdomas mokyklos aplinkoje ir vietos bendruomenėje. Mokytoja skyrė daug dėmesio ir rašymo įgūdžių tobulinimui. Ji taip pat siekė, kad mokiniai imtų labiau pasitikėti savimi ir geriau suprastų kitus žmones. Papasakosime, ką ji ir mokiniai veikė per kelias savaites trukusį projektą.

Sodas neregiams

- Džoana pasakė savo klasei, kad jie (įskaitant ją pačią), atliekantys sodo dizainerių, dirbančių apželdinimo įmonėje „Gardens R Us", vaidmenį, gavo laišką. Ji parodė mokiniams patį laišką (kurį, žinoma, pati parašė, žr. 6.1. užduočių rinkinį), o paskui išdidino jį ant interaktyviosios lentos.

6.1. užduočių rinkinys. Mokytojos laiškas dėl sodo neregiams

Teritorijų planavimo įmonė „Planners Incorporated"

Gerbiami „Gardens R Us" darbuotojai,

Daug girdėjome apie įdomius jūsų sodų dizaino projektus ir norėtume, kad pasidalytumėte idėjomis, kaip būtų galima sukurti ypatingą sodą, kurio mūsų paprašė vienas iš mūsų klientų.

Šis sodas bus skirtas žmonėms su regėjimo negalia ir akliesiems, todėl žinome, kad tai bus gana sunku. Tačiau iš jūsų ankstesnių darbų galime spręsti, kad jums neabejotinai kils įdomių minčių, kurias galėtume realizuoti. Esame įsitikinę, kad pateikdami savo siūlomą projektą atsižvelgsite į sveikatos ir saugos reikalavimus.

Sodo formai ar dydžiui netaikomi jokie apribojimai, tačiau žinome, kad ši vieta yra visiškai tuščia, ten nėra nei medžių, nei pastatų, į kuriuos reikėtų atsižvelgti. Šiame etape mums reikia tik jūsų pasiūlymų, kokius augalus ten būtų galima sodinti ir kaip sodą išdėstyti, kad jis tiktų žmonėms su regėjimo negalia ir akliesiems.

Nekantriai laukiame jūsų projektų.

Pagarbiai

- Džoana atkreipė ypatingą dėmesį į tai, kad klientas jau žino apie jų darbus.

  Džoana: Įdomu, kurie mūsų projektai jiems yra žinomi? Kuriuos prisimenate?

  Mokinys A: Mūsų Disnėjaus projektas Paryžiuje.

  Mokinys B: Tas kaip Jamaikoje, iš kurios kilęs mano tėtis.

  Mokinys C: Ir tas susijęs su futbolu Pasaulio čempionatui.

  Mokiniai iš karto pradėjo „prisiminti" ankstesnius užsakymus, kurių, žinoma, realybėje niekada nebuvo, jie egzistavo tik „Eksperto mantijos" žaidime. Po dar kelių komentarų Džoana pakreipė pokalbį kita linkme: „Manau, būtų naudinga tai užsirašyti. Ar turime ilgą popieriaus lapą?" Kažkuris iš mokinių pamatė tapetų ritinėlį, kurį Džoana jau buvo padėjusi ant stalo. Baldai buvo nustumti į šalį, popierius išvyniotas ant grindų ir visi suklaupė aplink jį ant žemės. „Ar prisimenate, kada mes sukūrėme Disnėjaus parką?" „Maždaug prieš šešerius metus." Nuo šios datos Džoana pradėjo ant popieriaus sudarinėti projektų istoriją, parodančią, kiek skirtingų parkų buvo sukurta, pridėdama papildomos informacijos apie juos, jeigu kas nors ją savanoriškai pateikdavo. Kai mokiniai jau galėjo matyti, kaip vyksta šis procesas, ji perdavė įmonės istorijos kūrimą jiems. Į ją buvo įtraukti jų pačių sugalvoti parkų projektai. Taip buvo sukurta įmonės istorija.
- Toliau Džoana paklausė, kurie mokiniai dirbo įmonėje nuo pat jos įkūrimo pradžios („Nelabai prisimenu, o jūs?"). Pradėjo atsirasti asmeninės biografijos, įskaitant vieną berniuką, kuris anksčiau buvo policininkas, bet jam nepatiko šis darbas, todėl jis nusprendė pakeisti savo darbinę veiklą. Šioje įmonėje jis turėjo dirbti kuriamame sode, kasti ir sodinti. Paaiškėjo, kad viena mergaitė ir du berniukai įkūrė įmonę prieš dešimt metų. Jie susitiko sodininkystės kolegijoje, kur mergaitė dirbo kavinėje, o vienas iš berniukų laisvalaikiu dirbo taksi vairuotoju, kad papildomai užsidirbtų. Dabar jie buvo įmonės generaliniai direktoriai, ieškantys naujų klientų ir organizuojantys kitų darbą. Džoana pateikė savo istoriją ir paprašė mokinių parašyti savo biografijas, kad jas būtų galima įdėti į įmonės bylas.
- Tada jie grįžo prie pagrindinio laiško ir prašymo sukurti sodo neregiams projektą. „Atrodo, bus sunku", – pasakė Džoana. „Įdomu, į kokius dalykus turėsime atsižvelgti?" Ši frazė sukėlė pokalbį apie akivaizdžias problemas ir mokinių grupelės pradėjo kurti projektus ant popieriaus. Tolesnėse diskusijose Džoana kėlė sunkius, su praktiniais aspektais susijusius klausimus. Mokiniai lygino savo projektus ir juos tobulino.
- Šiame etape taip pat buvo tiriami augalai ir organizuota išvyka į vietos sodų bendriją, siekiant gauti daugiau informacijos.

- Džoana vis dar nemanė, kad pasiūlymai atitiko kliento reikalavimus ir atkreipė mokinių dėmesį į tą laiško dalį, kurioje kalbama apie sveikatos ir saugos reikalavimus. „Kaip sužinoti, ką reiškia aklam žmogui vaikščioti sode?" – ji paklausė ir kažkas pasiūlė pasivaikščioti po mokyklos teritoriją užmerktomis akimis. Jie taip ir padarė ir nesitikėjo, kad susidurs su tiek daug sunkumų: suklups ant nelygaus paviršiaus, pames savo kelią sode, įsidurs į dygliuotus augalus, susidilgins į dilgėles. Šias problemas reikėjo išspręsti, ir mokiniai sugalvojo savų būdų, kaip šiuos sunkumus įveikti. Pavyzdžiui, jie pastebėjo, kad jaučia, kada eina žole, o kada medžio žievės drožlėmis, ir suprato, kad tai galima panaudoti skirtingoms sodo zonoms atskirti. Jie pasiūlė padaryti virvelinį turėklą rankoms, kuris padėtų orientuotis ir išvengti pavojingų augalų, bei pasodinti kvapnių augalų ir augalų su skirtingais lapais. Tada mokiniai grįžo prie piešimo lentos ir pataisė savo pirminius planus.

Svarbu numatyti aiškų galutinį ekspertų vaidmenų žaidimo tašką. Šiuo atveju mokiniai parašė laiškus klientui, kuriuose paaiškino, ką jie nuveikė, ir pakvietė juos pažiūrėti baigtų projektų su komentarais. Mokytojos padėjėjas atliko kliento vaidmenį ir aptarė projektus bei jų įgyvendinimą su jaunaisiais dizaineriais.

Atlikdami šį darbą, mokiniai suvokė, kad yra šios „istorijos veikėjai", o Džoana žinojo, kad bet kuriuo metu ji gali iš ekspertų vaidmenų pasaulio pereiti į klasės pasaulį ir vėl tapti mokytoja. Tai galima padaryti, jeigu, pavyzdžiui, istorijoje būtina parašyti laišką ir reikia patarimo, kaip tai padaryti teisingai. Mokytojas tiesiog sustabdo istoriją ir grįžtama į klasės pasaulį, kuriame mokiniai gali įgyti reikiamą gebėjimą. Tai padarius, jie grįžta į istoriją, kurioje laikas buvo sustojęs jų belaukiant.

Geležinis žmogus

Styvo ekspertų vaidmenų projektas, paremtas Tedo Hjuiso (Ted Hughes) klasika virtusia knyga „Geležinis žmogus", ketvirtoje klasėje* užtruko gerokai ilgiau. Šiuo atveju klasė tapo pramanyta filmų kūrimo įmone „Film Kit", kurios specializacija – rekvizitų, skirtų filmus kuriančioms įmonėms, kūrimas ir gamyba. Styvo pasirinktas vaidmuo buvo filmavimo aikštelėje dirbantis filmų įmonės atstovas, kuris užsakė „Film Kit" pagaminti geležinio

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

žmogaus modelius būsimam filmui. Styvas pradėjo ekspertų vaidmenų žaidimą taip pat kaip Džoana, nuo laiško iš filmų kūrimo įmonės, po kurio buvo sukurta įmonės istorija ir pagrindiniai įvykiai. Tada kiekvienas mokinys nusprendė, kokį vaidmenį jis atliks įmonėje „Film Kit" ir pateikė savo pareigybės aprašymą. Jų buvo paprašyta išsiaiškinti, kokių gebėjimų ir žinių reikia, kad šį užsakymą įvykdytų, ir Styvas jais pagrindė būsimą darbą.

Žinoma, jis jau buvo suplanavęs, kaip bus vykdoma didžioji dalis veiklos. Suprasdamas, kad mokiniai turi žinoti istoriją, jis ją perskaitė. Mokiniams taip pat reikėjo žinoti, kaip sukurti sustabdyto kadro animacijas (vert. past. – animacijos technika, kai fiziškai manipuliuojant objektais atrodo, kad jie juda patys. Objektai yra judinami mažais žingsniais tarp individualiai fotografuojamų kadrų. Sudėjus nufotografuotus kadrus į vieną nuoseklią seką, sukuriama tikro judesio iliuzija), ko jis planavo mokyti klasės pasaulyje.

Kol mokiniai buvo užsiėmę ekspertų vaidmenimis, Styvas nusprendė panaudoti „nugirsto pokalbio" detales, kad perkeltų veiksmo vietą už klasės ribų. Jis ėmė vaidinti, kad bendrauja telefonu su savo bose Linda ir ją nuolat informuoti apie padarytus darbus. Šis vaidmuo leido Styvui veiklą sustabdyti arba paspartinti, kai, jo manymu, to reikėjo. Pavyzdžiui, mokiniai girdėjo jį sakant: „Taip, gerai, Linda, aš jiems pasakysiu. Bet jie gerokai pasistūmėjo šiame darbe. Kaip sakote? Ar norite, kad jie viską perdarytų iš naujo? Na, jie nebus patenkinti, bet aš pasistengsiu juos įtikinti." Tuomet Styvas perpasakojo visą pokalbį klasei, pasakydamas, ko Lindai reikėjo, pavyzdžiui, įrangos sąrašo arba parašyto planuojamos scenos dialogo.

Styvas žinojo, kad anksčiau buvo sukurta šios istorijos animacinė versija, bet ji skyrėsi nuo knygos istorijos, todėl jis taip pat suplanavo tai parodyti mokiniams, šiems atliekant savo vaidmenis, kad jie galėtų abi versijas palyginti ir pamatyti, kaip dirbo animatoriai. Jis taip pat rado interneto svetainę (www.filmstsreet.co.uk), kurioje mokiniai galėjo sužinoti daugiau apie animaciją. Keletas mokinių šią interneto svetainę naudojo ir namuose. Tada mokiniai galėjo sukurti animavimui pasirinktos scenos scenarijų.

Iš kartono, dėžių ir folijos mokiniai sukūrė ir pagamino geležinį žmogų, tačiau tai atliko tik po to, kai kompiuterine programa ir paprasta skaitmenine vaizdo kamera padarė keletą sustabdyto kadro animacijų. Tai padėjo jiems suprasti, kaip svarbu, kokio dydžio yra modelis, kad jis tilptų į kadrą. Filmavimui taip pat reikėjo sukurti pasirinktos scenos foną ir užrašyti dialogą bei sceną surepetuoti.

Styvas suplanavo daug vaidybinių užduočių (pavyzdžiai pateikti 6.2. užduočių rinkinyje), kurios buvo atliekamos ne pagal ekspertų vaidmenų žaidimo istoriją, tačiau buvo su ja susijusios, kad mokiniai visiškai suprastų veikėjus. Taigi mokiniai atliko įvairius vaidmenis.

6.2. užduočių rinkinys. Vaidybinės užduotys „Geležinis žmogus“

Vaidybos technikų, pasitelkiant T. Hjuiso kūrinį „Geležinis žmogus“, naudojimas

2 skyrius

• Sustabdytas kadras, kuriame atsispindi pirma ūkininko reakcija pamačius, kad pusę jo traktoriaus surijo geležinis žmogus.

• Dialogas tarp dviejų ūkininkų, kurių įranga buvo suėsta. Po repeticijos likusi grupės dalis nugirsta jų pokalbį.

• Dialogas tarp mažų ūkininkų grupelių, planuojančių iškasti duobę geležiniam žmogui. Po repeticijos likusi grupės dalis nugirsta jų pokalbį.

3 skyrius

• Atkurkite šeimos iškylos ant kalvos sceną, susijusią su geležiniu žmogumi. Vaidinkite taip, tarsi būtumėte filmuojami. Grupė gali bet kuriuo metu filmavimą sustabdyti, kad užduotų veikėjams klausimus.

• Ūkininkai pirmą kartą pamato ir apibūdina geležinį žmogų – dialogas tarsi nugirstas pokalbis. Jie prie jo prišliaužia ir jį nufotografuoja. Nuotraukas galima parodyti trečiam grupės nariui, kurio tuo metu ten nebuvo.

• Hogartas atsiprašo geležinio žmogaus ir pasiūlo sprendimą – nugirstas monologas. Vienas mokinys atlieka geležinio žmogaus vaidmenį, tačiau negali atsakinėti. Jis gali naudoti tik kūno kalbą arba veido išraiškas.

• Tolesnė veikla: Hogartas karštojoje kėdėje (vert. past. – ugdymo metodas, kai ant „karštosios kėdės“ pasodintas istorijos veikėjas atsakinėja į mokinių klausimus apie save).

• Kaimiečių reakcijų pamačius gatve einantį geležinį žmogų sustabdytas kadras.

• Sustabdytas kadras: laimingas geležinis žmogus metalo laužo sąvartyne.

• Vaidmuo ant sienos (vert. past. – ugdymo metodas, kai ant sienos nupiešiamas veikėjo kontūras ir aplink jį surašomi veikėją apibūdinantys sakiniai, angl. *role on the wall*): geležinis žmogus.

• Geležinis žmogus karštojoje kėdėje.

4 skyrius

• Astronomų, aptariančių besikeičiančią žvaigždę, vaidmuo.

• Raštu parengtos ataskaitos perskaitymas antrajai grupei (galbūt politikams) apie stebėjimų rezultatus.

• Naudokite kaip pagrindą diskusijoms: kokia drakono keliama grėsmė – ką ketiname daryti? Su kokiomis problemomis susiduriame? Oficialios diskusijos po astronomų ataskaitų.

• Drakono vaidmuo ant sienos.

• Drakonas „minčių tunelyje“.

Ekspertų vaidmenų žaidimas baigėsi, kai mokytoja Laura, Styvo kolegė iš kitos mokyklos, apsilankė įmonėje „Film Kit" atlikdama Styvo vadovės Lindos vaidmenį. Ji pasikalbėjo su mokiniais, pamatė jų modelius ir animacijas, pasveikino juos su jų pasiekimais ir palinkėjo jiems sėkmės būsimuose projektuose.

Daugiau informacijos ir naujienų apie dabartinius renginius ieškokite interneto svetainėje www.mantleoftheexpert.com.

Vaidmenų žaidimai kitose situacijose

Be abejo, ekspertų vaidmenys nėra vienintelis būdas panaudoti vaidmenų žaidimą įvairių dalykų ugdymo programai tobulinti. Sudarius sąlygas mokiniams įgyti virtualios praktinės patirties, jie ima daugiau suprasti, todėl jiems gali kilti naujų minčių ir idėjų. Toliau pateikiami keli pavyzdžiai.

Džiunglių nuotykiai

Steisė, ikimokyklinio ugdymo specialistė, mokyklos holą ir dalį mokyklos teritorijos pavertė džiunglėmis savo klasės nuotykių pamokai. Prieš tai jie perskaitė tokias knygas kaip Maiklo Rouzeno (Michael Rosen) „Mes einame medžioti lokių" ir Tonio Mitono (Tony Mitton) „Dundesys džiunglėse". Užduotyse daugiausia dėmesio buvo skirta lokiams. Paskutinį vakarą prieš džiunglių dieną Steisė ir jos padėjėjas mokyklos hole įkūrė džiungles.

- Ant didelės laipynės buvo pakabintas maskuojamasis tinklas.
- Ant kūno kultūros įrangos buvo sukabinti audinio gabalai ir maišai.
- Veiksmo vietoje buvo išdėliota kuo daugiau vazoninių augalų.
- Buvo įrengti improvizuoti urvai su minkštais žaisliniais meškučiais ir kitais gyvūnais, išdėlioti puodai ir keptuvės bei rašymo reikmenys.
- Fone sklido džiunglių garsai.
- Lauke buvo išdėlioti perspėjamieji ženklai „Pavojinga! Saugokitės laukinių žvėrių!" „Atsargiai, lokiai" ir „Atsargiai, gili pelkė!"
- Tarp medžių ir krūmų buvo išdėlioti žaisliniai gyvūnai ir plastikiniai vabzdžiai.

Mokiniai atėjo į mokyklą apsirengę ekspedicijoms tinkamais drabužiais ir, žinoma, atsinešė supakuotus tyrinėtojų priešpiečius. Jie jau buvo šiai dienai iš kartono pasigaminę žiūronus ir fotoaparatus. Jiems buvo išduoti dienos pasai ir jie rikiavosi registracijos eilėje skristi į džiungles.

Steisei ypač pasisekė, nes jai padėjo savanoris senelis, per pietų pertrauką vadovavęs vyresniųjų klasių mokinių skrydžių imitavimo būreliui, kuriame buvo dirbama su kompiuterine programa. Jis valdė šią programą rodydamas ją ant interaktyviosios lentos, kad vaikai jaustųsi kaip tikrame lėktuve. Steisė jam padėjo išdėstydama kėdes kaip lėktuve. Šios prabangios priemonės alternatyva galėtų būti internetinės programos „*Google* Žemė" trimatės navigacijos priemonė, kuri sukelia panašų skrydžio jausmą.

Pasiekusi kelionės tikslą, grupė išsilaipino iš „lėktuvo" ir nuėjo į džiungles. Pusė klasės aplankė visas tirtinas vietas, atidžiai jas apžiūrėjo per žiūronus, nufotografavo aptiktus dalykus, užsirašė pastebėjimus tyrėjų bloknotuose ir rašė atvirukus namo.

Karalienės karūnavimas

Pirmos klasės* mokytoja Andžela suplanavo šventėmis pagrįstą veiklą. Viena iš užduočių buvo istorinė, susijusi su Karalienės karūnavimo iškilmėmis 1953 m. Andžela panaudojo du vaidmenų žaidimo scenarijus: atkūrė patį karūnavimą, kai Karalienės vaidmenį atliekantis mokinys tinkamai apsirengęs sėdi specialiai šiai progai papuoštoje kėdėje, o kiti mokiniai atlieka ceremonijoje dalyvaujančių asmenų arba tikinčiųjų vaidmenis. Atkuriant šį įvykį buvo grojama muzika iš tikrosios karūnavimo ceremonijos.

Antrasis vaidmenų žaidimas buvo skirtas gatvės šventei sporto aikštelėje, kuriai mokiniai patys gamino maistą (padedant suaugusiesiems). Jie kūrė ir gamino šventines kepuraites, vėliavėles gatvėms papuošti ir valstybines Didžiosios Britanijos vėliavas, dainavo to laikotarpio dainas ir giedojo valstybės himną. Po to jie piešė arba aprašė savo patirtį.

Londono gaisras

Antros klasės* mokytoja Sara vaidmenų žaidimui panaudojo istoriją apie Londono gaisrą. Samuelio Pipso (Samuel Pepys) (vert. past – anglų memuarininkas) dienoraštis buvo

---

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

naudojamas mokiniams sudominti. Mokiniams papasakojus istoriją, jie kūrė tikrojo gaisro protrūkio Pudingo skersgatvyje (Pudding Lane) esančioje kepykloje sustabdytus kadrus, miesto gyventojų reakcijas gaisrui plintant ir S. Pipso įspūdžius stebint gaisrą iš saugaus atstumo. Tada Sara panaudojo minčių stebėjimo (angl. *thought-tracking*) metodą (vert. past. – ugdymo metodas, kai mokiniai sukuria „sustabdytą kadrą" ir pasako, ką tuo metu mąsto jų veikėjas), paklausdama mokinių, ką jie galvojo matydami gaisrą.

Vėliau mokiniai poromis improvizavo pokalbius, vaidindami, kad jie grįžta prie sudegusių namų liekanų. Paskui jie smagiai rašė dienoraščius ant popieriaus, kurį sutepė naudodami arbatos maišelius ir apiplėšė kraštus, kad būtų įspūdingiau ir atrodytų seniau.

Tesėjas ir Minotauras

Trečios klasės* mokytoja Viktorija mokė klasę apie senovės graikus ir panaudojo vaidmenų žaidimą, kad mokiniai susipažintų su graikų mitais. Mokytoja perskaitė klasei mitą apie Tesėją ir Minotaurą. Tada ji nusivedė vaikus į labirintą. Mokytoja vaidino Tesėją ir eidama kalbėjo jo žodžius. Aplink buvo tamsu, jie nieko nematė ir turėjo pasikliauti savo nuojauta, kad rastų kelią. Galiausiai jie sutiko Minotaurą. Prasidėjo žūtbūtinė kova. Ariadnė jiems buvo davusi siūlų kamuolį, kad jie nepasiklystų labirinte. Eidami pagal siūlą, jie rado kelią atgal. Sugrįžusius juos pasveikino džiūgaujanti minia.

Vėliau Viktorija taikė sustabdyto kadro, minčių sekimo ir vaidmens ant sienos metodus, kai mokiniai klijavo lipukus ant Tesėjo kontūro, užrašydami, ką jis matė, girdėjo, užuodė ir jautė prieš įeidamas į labirintą, į jį įeidamas ir į jį įėjęs. 6.3 užduočių rinkinyje pateikiamos ištraukos iš šios užduoties.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

6.3. užduočių rinkinys. Tesėjas ir Minotauras: mokinių rašto darbų pavyzdžiai

Jis paėmė Ariadnės siūlų kamuolį ir įėjo į labai labai tamsų ir klampų labirintą. Takelis sukosi ir vingiavo. Jam atrodė, kad jo kaulai braškėjo su kiekvienu žingsniu.

Tatumas, 7 metai

Staiga pamačiau dvi didžiules raudonas akis, spoksančias į mane, tad išsitraukiau kardą ir pradėjau su juo kautis. Dūriau kardu ir galiausiai pataikiau tiesiai į širdį. Jis griuvo ant žemės. Aš apsidžiaugiau, bet visai pamiršau siūlų kamuolį, kurio man reikėjo, kad grįžčiau atgal! Taigi atsiklaupiau ir keturiomis ropojau klampiomis grindimis ieškodamas jo.

Brionis, 8 metai

Kai įžengiau į vidų, išgirdau kažkokį labai tolimą aidą. Įėjus į vidų man buvo baisu. Ten buvo taip tamsu, kad aš vos nepargriuvau. Grindys buvo lipnios ir bjaurios kaip želė. Vis dar girdžiu tą garsą. Jis vis labiau artėja. Aš galiu jį nužudyti, lažinuosi, kad galiu. Grindys juda, sienos šokčioja. O, ne! Pamečiau siūlą!

Emilija, 8 metai

Žengiau į labirintą stipriai laikydama siūlų kamuolį. Sienos buvo tokios lipnios kaip milijoną kartų aplaižytas ledinukas ant pagaliuko. Man tai visai nepatiko. Geriau jau ten būtų buvę šviesu. Nieko nematau. Ar matau iš burnos besiveržiančius garus? Gal už kito kampo manęs laukia Minotauras! Sunerimusi pasukau už kampo ir atsitrenkiau į kažką didelį ir plaukuotą. Jis turėjo ilgas plonas letenas. Jis suplėšė man drabužius ir įdrėskė į petį.

Lidija, 8 metai

Indiškos vestuvės

Įgyvendindama religinio ugdymo programą, ketvirtos klasės* mokytoja Ketė suplanavo pramogą – induistų vestuvių ceremoniją. Buvo išrinktas jaunikis ir jaunoji, taip pat jų šeimų nariai, apeigas vedęs kunigas ir svečiai. Vienas iš tėvų aprūpino pagrindinius veikėjus tradiciniais indiškais drabužiais, kad jie tinkamai atrodytų, klasė buvo atitinkamai papuošta ir paruoštas tradicinis maistas. Ceremonija vyko reikiama tvarka, kiekviena dalis buvo fotografuojama.

Ši patirtis buvo itin svarbi Ketės klasei, nes mokiniai gyvena kaimiškoje vietovėje, kurios bendruomenėje kitų nei krikščionybės religijų atstovų pasitaikydavo retai. Šis vaidmenų žaidimas leido jiems prasmingai sužinoti daugiau apie induizmą.

Kenijos kaimas

Šeštos klasės* mokytojo Endriu klasė mokėsi apie Keniją, besivystančią šalį. Jie analizavo gyvenimo Kenijos kaime ir savo mieste panašumus ir skirtumus bei daug sužinojo apie gyvenimą Kenijos miestuose. Endriu nusprendė taikyti suvaidintų diskusijų metodą, kad padėtų vaikams geriau suprasti, kodėl jauni žmonės persikelia iš kaimo į miestą, vartodamas stūmos ir traukos veiksnių (angl. *push–pull factors*) sąvoką.

Endriu atliko žmogaus, mėginančio priimti sprendimą, ar likti kaime, ar persikelti į miestą, vaidmenį. Jis padalijo klasę į dvi grupes. Viena iš jų vaidino kaimo gyventojus, mėginančius įtikinti jį likti, o kita grupė buvo miesto gyventojai, pateikiantys priešingus argumentus. Vaikai turėjo panaudoti visas turimas žinias, kad patrauktų Endriu į savo pusę. Jie turėjo išklausyti priešingų nuomonių ir paprieštarauti joms svariais argumentais. Jeigu diskusija šiek tiek susilpnėdavo, Endriu įsikišdavo su reikiama užuomina, pavyzdžiui, „Bet kas bus, jeigu pasiilgsiu draugų?“ arba „Esu įsitikinęs, kad gyvenimas mieste bus daug įdomesnis.“

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

Vaidmenų žaidimų taikymas

Vaidmenų žaidimai paprastai skirti jauniausiems pradinės mokyklos mokiniams, nes šio amžiaus vaikų vaizduotė yra labai laki. Tačiau vaidmenų žaidimus galima naudoti ir vyresnėse pradinės mokyklos klasėse. Štai keletas galimų variantų:

- veterinaro patirtis, mokantis apie gyvūnus;
- prancūziška kavinė, mokant kalbos;
- ligoninės skyrius arba gydytojo priimamasis, mokantis apie žmogaus anatomiją;
- istorijų pasakojimo kampelis, kur vaikai gali skaityti arba perpasakoti istorijas draugams;
- karalienės Viktorijos laikų mokykla, parodant skirtumus tarp to meto mokyklos ir dabartinės;
- virtuvė, susiejant ją su sveikos mokyklos veikla;
- graikiškas teatras, mokantis apie senovės Graikiją;
- sodo stoginė, mokantis apie augalus ir jų augimą;
- laboratorija medžiagoms bandyti;
- bankas, mokantis apie pinigus.

7. Mąstymo gebėjimai

Jei mokote mąstymo gebėjimų tinkamai, mokiniai ima mąstyti apie įvairesnius dalykus, negu tai darytų paprastai. Toks platus mąstymas apima divergentinį mąstymą, susijusį su kūrybiškumu. Mąstymo įgūdžiai dažnai pabrėžiami kaip priešprieša mokymui, kai perteikiamos žinios (angl. *transmission teaching*) ir kuris sutelktas į informacijos mokymąsi jos kritiškai nevertinant. Nenorime pasakyti, kad informacijos kaupimas, kurį iš dalies sudaro įsiminimas, visiškai bevertis. Tiesą sakant, norint būti kūrybingiems, būtina įgyti žinių ir suprasti tam tikrą tyrinėjamą sritį. Teigiame, kad mokinių mokymas mąstyti aiškiau ir būti atviriems – neatsiejama veiksmingo ugdymo dalis ir tikėtina, kad dėl to jie taps kūrybingesni. Mąstymo gebėjimų svarba pripažinta oficialiai – į Nacionalinę bendrojo ugdymo programą įtraukti penki pagrindiniai mąstymo gebėjimai, į kuriuos reikėtų atsižvelgti planuojant ir vykdant ugdymo procesą.

Mąstymo gebėjimus galima ugdyti įvairiai. Šį skyrių pradedame nuo įžanginės užduoties, kurią galbūt norėsite išbandyti. Tada panagrinėsime vieną populiariausių metodų, Edvardo de Bono (Edward de Bono) mąstymo metodą „Šešios skrybėlės". Mokinių skatinimas kelti hipotezes ir apmąstyti esminius klausimus, tokius kaip: „Ar yra Dievas?" „Kur baigiasi visata?" „Ar įmanoma keliauti laiku?", nukelia mus į mokinių filosofijos sritį. Galiausiai skyriuje primenama apie mąstymą skatinančių vizualiųjų strategijų vertę.

Mąstymas apie mąstymą

Gera įžanginė užduotis yra ta, kuri paskatina mokinius mąstyti apie mąstymą! Išmėginkite šiuos klausimus.

- Kas yra mąstymas?
- Kuria kūno dalimi mąstome?
- Ar visi mąstome taip pat?
- Ar mąstome žodžiais, paveikslėliais ar kaip nors kitaip?
- Ar vaikai mąsto taip pat, kaip suaugusieji?
- Ar gyvūnai mąsto?
- Ar mąstome, kai miegame?

Keletas ketvirtokų* atsakymų pavyzdžių.

„Mąstome smegenimis, bet ne visas jas panaudojame."

„Ne visi mąstome vienodai. Kai kurie iš mūsų mąsto giliai, o kiti – paviršutiniškai."

„Nemąstome vienodai, nes esame skirtingi."

„Vaikai nemąsto taip pat, kaip suaugusieji, nes vaikai galbūt mąsto apie savo ateitį, o suaugusieji – apie savo vaikus."

„Gyvūnai tikriausiai mąsto, nes jie turi mąstyti apie tai, ką ketina ėsti ir gerti bei apsiginti nuo kitų gyvūnų."

„Mes mąstome, kai miegame, nes sapnuojame, tai iš esmės tas pats mąstymas, tačiau, kai sapnuoji, tikriausiai sapnuoji tuos dalykus, apie kuriuos šiaip negalvotum. Kai mąstai, gali mintis kontroliuoti, bet, kai sapnuoji, to daryti negali."

Vienas garsiausių autorių, rašiusių apie mąstymą, yra Edvardas de Bono. Jo darbai apie mąstymą iš pradžių buvo skirti verslininkams, o ne mokiniams klasėje, tačiau vėliau tai buvo išplėtota ir pradėta veiksmingai taikyti mokyklose. Vienas iš jo metodų tapo itin populiarus.

Edvardo de Bono mąstymo skrybėlės

Pagrindinis E. Bono mąstymo metodo „Šešios skrybėlės" taikymo principas yra tas, kad apie įvairius dalykus galima mąstyti skirtingai. Kiekviena mąstymo skrybėlė simbolizuoja kitokį požiūrį į siūlymą, teiginį ar situaciją.

Balta skrybėlė ją užsidėję domimės faktais.
Juoda skrybėlė ją užsidėję numatome galimus sunkumus.
Geltona skrybėlė ją užsidėję esame nusiteikę optimistiškai.
Raudona skrybėlė ją užsidėję pasikliaujame jausmais.
Žalia skrybėlė ją užsidėję būname kūrybingi, pasiūlome neįprastų idėjų.
Mėlyna skrybėlė ją užsidėję apibendriname mąstymą, aptartą užsidėjus visas kitas skrybėles, ir priimame sprendimą.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

Kiekviena iš pirmų penkių skrybėlių yra vienodai svarbi, todėl asmens, užsidėjusio raudoną skrybėlę, kuri reiškia jausmus, ir sakančio: „Nežinau, kodėl, bet man tiesiog atrodo, kad taip negerai", nuomonė yra lygiai tokia pat pagrįsta, kaip ir kito žmogaus, dėvinčio baltą skrybėlę, simbolizuojančią faktus, kuriais galima pagrįsti pasiūlymą. Kuo daugiau žinome apie socialinių ir emocinių aspektų svarbą mokymuisi, tuo mažiau tikėtina, kad mokysimės tada, kai nesijausime pozityviai nusiteikę. Tad raudona skrybėlė realiai primena, kad į žmonių jausmus, kuriuos sukelia tam tikra situacija, reikia atsižvelgti ir jų negalima ignoruoti vien dėl to, kad nėra pagrįstų priežasčių šiems jausmams atsirasti. Šioje užduotyje nebūtina nurodyti jausmų priežasties.

Pirmą kartą pristatydami mąstymo skrybėlių idėją savo klasei, darykite tai palaipsniui, aptardami po vieną arba dvi skrybėles, kad mokiniai galėtų įsisavinti, ką kiekviena jų reiškia.

Kai kurie mokytojai naudoja skrybėlių paveikslėlius, tačiau dar geriau būtų atsinešti tikras skrybėles, kurias Jūs su mokiniais galėtumėte užsidėti. Jas galima nebrangiai nusipirkti arba net pasigaminti iš popieriaus. Skrybėlės neturi būti vienodo modelio.

Baltos skrybėlės pristatymas

Išmokus susitelkti į faktus, geriau suprantama, kaip išlikti objektyviam.

- Pasakykite mokiniams, kad, kai užsidedame baltą skrybėlę, mąstome tik apie faktus ir informaciją. Parodykite didelį skrybėlės paveikslėlį arba, jei turite, ją užsidėkite.
- Čia puikiai tiktų istorinė situacija. Parodykite istorinio veikėjo portretą, galbūt Henriko VIII arba Tutanchamono, ir paklauskite, „Kokių faktų žinome apie šį žmogų?" Užbaigę faktų sąrašą, su visa klase patikrinkite, ar viskas, kas jame yra, iš tiesų yra faktai arba informacija, kurią galima, kiek įmanoma, pagrįsti vienokiais ar kitokiais įrodymais.
- Antrajame užsiėmime užsidėję arba demonstruodami skrybėlę ant interaktyviosios lentos parodykite žmogų tam tikroje aplinkoje. Tai galėtų būti bet kas, nuo vaiko paplūdimyje iki karalienės Viktorijos laikų portreto. Užduokite tą patį klausimą: „Ką apie tai žinome?" Dar kartą užsirašykite atsakymus ir atmeskite tokius, kurių negalima patvirtinti faktais, bei patikrinkite galutinį sąrašą. Jei paveikslėlyje pavaizduotas vaikas paplūdimyje, į sąrašą galėtų būti įtraukti šie atsakymai:

– Tai nuotrauka.
– Tai berniukas.
– Jis apsiavęs mėlynus guminius batus, vilki mėlynus šortus ir raudonus marškinėlius.
– Šalia jo nieko nėra.
– Jis sėdi ant smėlio ir yra šalia vandens.
– Prie jo dešinės rankos stovi žalias kibirėlis.
– Kairėje rankoje jis laiko raudoną kastuvėlį.
– Jis pasilenkęs, ir kastuvėlis yra įsmeigtas į negilią duobutę smėlyje.
– Nelyja.
– Diena.

- Tada mokinių poroms arba grupelėms duokite kitokio žmogaus kitoje aplinkoje paveikslėlį. Kartu jie raštu sudaro baltos skrybėlės faktų apie šį paveikslėlį sąrašą. Siekiant sustiprinti baltos skrybėlės sampratą, ją galima nupiešti ant popieriaus lapo arba bent vienas mokinys iš kiekvienos grupės galėtų užsidėti balto popieriaus skrybėlę.

Išsami situacijos analizė

Galima naudoti ne visas skrybėles. Trečios klasės* mokytoja Melani pasirinko geltoną, juodą ir raudoną skrybėles ir paprašė mokinių pasakyti savo nuomonę, ką jie galvoja apie pasiūlymą atskirti berniukus nuo mergaičių ir juos mokyti skirtingose klasėse.

Prieš panaudodama skrybėlių metodą, Melani paragino klasę balsuoti už arba prieš pasiūlymą ir užsirašė balsavimo rezultatą. Tada ji paaiškino, ką reiškia geltona, juoda ir raudona skrybėlė, ir kiekvienai mokinių porai (sėdinčiai viename suole) davė po popieriaus lapą su trijų skilčių lentele ir trijų spalvų pieštukus. Kiekvienos skilties viršuje buvo pavaizduota skirtingos spalvos skrybėlė.

Mokiniai poromis aptarė pasiūlymą ir užrašė savo nuomonę: skiltyje su geltona skrybėle parašė, kodėl pritaria pasiūlymui, o skiltyje su juoda skrybėle, kodėl nepritaria. Savo jausmus aprašė skiltyje su raudona skrybėle. Po to užvirė visos klasės diskusija. Melani paragino mokinius atsižvelgi į visas nuomones ir paskelbė antrąjį balsavimą. Suskaičiavus visus „už“ ir „prieš“, rezultatas skyrėsi nuo pirmojo balsavimo. Melani paklausė mokinių, ar jie galėtų paaiškinti, kodėl pakeitė savo nuomonę. Mokiniai pateikė tokius atsakymus:

---

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

„Aš nepagalvojau apie visus tuos dalykus, kuriuos pasakė kiti.“

„Maniau, kad būtų gerai, jog visos mergaitės būtų kartu, nes berniukai mane erzina, bet dabar manau, kad tai gali būti nuobodu.“

„Kai pažiūrėjau į tai, ką parašiau, daugiau dalykų buvo susiję su juoda skrybėle negu su geltona, tad man reikėjo persigalvoti.“

Kai mokiniai jau žino kiekvienos skrybėlės funkcijas, jas galima įvairiai naudoti mąstymui skatinti. Ketvirtos klasės* mokytoja Rūta panaudojo jas, kad padėtų savo klasei išmokti rašyti negrožinių rašinių pastraipas. Jos klasė rašė apie pasaulinio atšilimo poveikį ir naudojo skrybėles, kad mokiniai geriau suprastų, kas tai yra rašinio planas. Taigi balta skrybėlė reiškė objektyvius faktus, juoda – problemas ir t. t. Suplanavę visus aspektus užrašų forma, mokiniai atskiras pastraipas parašė panaudodami skirtingas skrybėles. Mėlynai skrybėlei buvo skirta paskutinė pastraipa, kurioje jie susiejo visus elementus, kad pateiktų bendrą išvadą. 7.1.–7.3. pav. pateikiami jų darbo pavyzdžiai.

Rūtos mokiniai dirbo savarankiškai, mąstymo skrybėlės buvo susijusios su atskirais mokiniais, tačiau mąstymo skrybėlių metodą taip pat galima taikyti grupės darbui. Pavyzdžiui, klasę galima suskirstyti į penkias grupes, kurių kiekvienai duodama viena skrybėlė. Ją reikia užsidėti ir apsvarstyti konkrečią idėją arba problemą.

Šis metodas bus dar vertingesnis, jei mokiniai turės išspręsti tikrą problemą, su kuria jie susiduria. Galbūt jie patiria problemų mokykloje, pavyzdžiui, dėl didelio mokinių skaičiaus sunku judėti, ne visi spėja pavalgyti, ne visiems užtenka bendro naudojimo priemonių, tokių kaip kompiuteriai, ir ne visi gali pasinaudoti mokyklos sale. Kiekvienai grupei pateikus atsakymą, visa klasė užsideda mėlyną skrybėlę ir prieina bendros išvados arba grupėse surengiamos diskusijos, kiekvienai skrybėlei simbolizuojant skirtingus požiūrius. Taip pat visi grupės nariai galėtų užsidėti skirtingas atitinkamam požiūriui atstovaujančias skrybėles. Mokinys su mėlyna skrybėle galėtų atlikti klausytojo vaidmenį ir užsirašinėti, tada pateikti ataskaitą visai klasei. Šis procesas padeda mokiniams suprasti, kad spręsti problemas ir priimti sprendimus galima konstruktyviai, ir tai skatina socialinį bei emocinį mokymąsi, pavyzdžiui, atsižvelgiant į skirtingus požiūrius ugdoma empatija. Mokytoja Sara naudojo mąstymo metodą

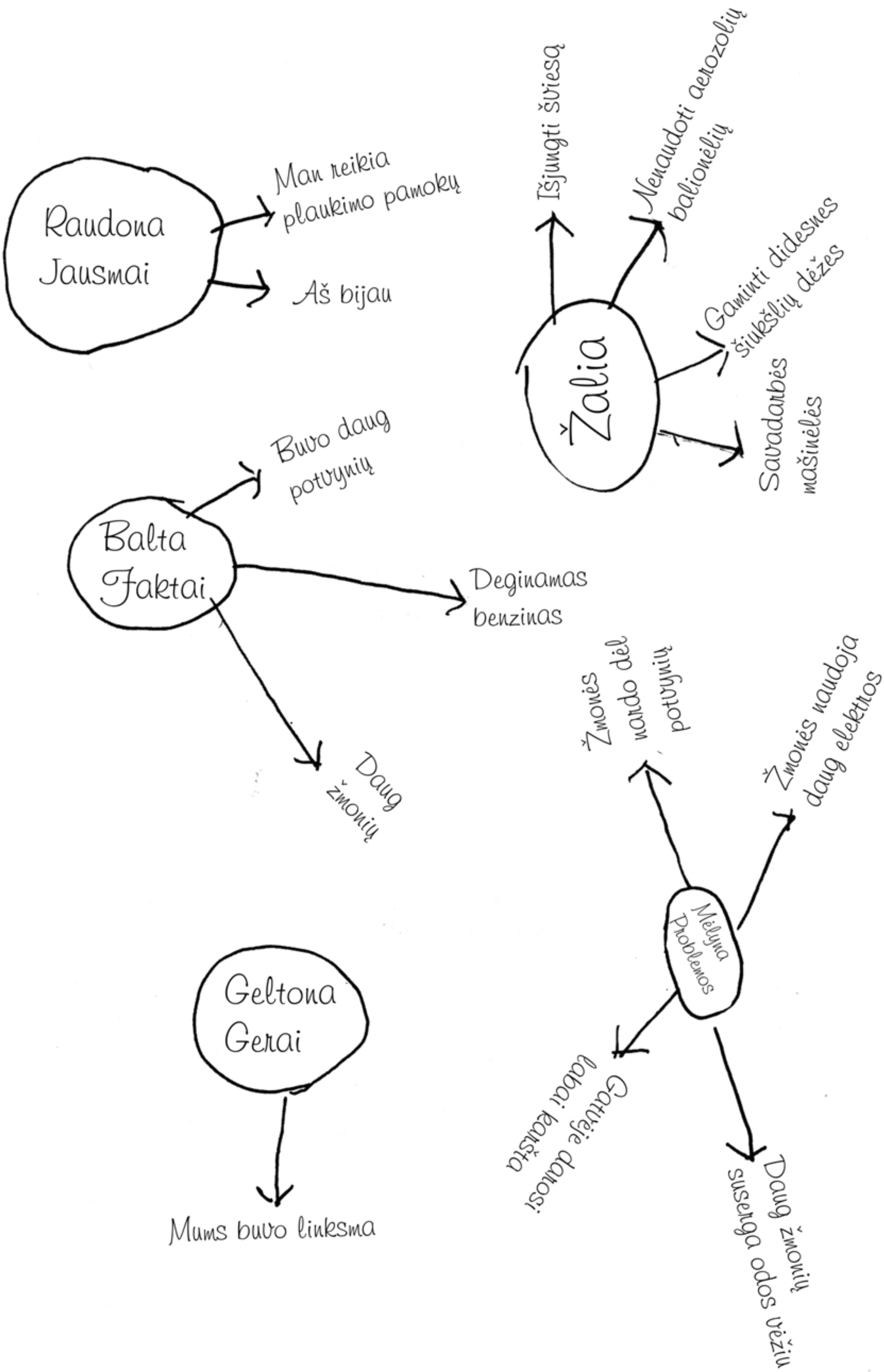
* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

„Šešios skrybėlės“ norėdama išsiaiškinti, kodėl kai kurie mokiniai per pietus žaidžia futbolą. 7.1. lentelėje pateikiami keli mokinių atsakymai.

Vaikų filosofija

Robertas Fišeris (Robert Fisher) ilgai propagavo filosofijos naudojimą mokyklose. Jo specialiai tam parašytos istorijos skirtos skatinti tokias reakcijas, kurios sukeltų filosofines diskusijas ir lavintų mąstymo gebėjimus. Paklausę arba perskaitę istoriją mokiniai buvo raginami pagalvoti apie jos sukeltus filosofinio pobūdžio klausimus, t. y. klausimus, kurie yra gilesni, ne tik paviršutiniškai susiję su istorija, atskleidžiantys paslėptą motyvaciją ir tikslus apsvarstyti „egzistencinius klausimus“, į kuriuos gali nebūti teisingų arba neteisingų atsakymų. Keli pavyzdžiai pateikiami 7.2. lentelėje.

7.1. pav. „Mąstymo skrybėlių“ metodas naudojamas mintims apie pasaulinį atšilimą pasižymėti



7.2. pav. Mokinio parašytos pastraipos apie pasaulinį atšilimą panaudojus „Mąstymo skrybėlių“ metodą

Pasaulinis atšilimas

Pasaulinis atšilimas kenkia pasauliui. Jis labai pavojingas ir sukelia daug potvynių.

Pasaulinis atšilimas yra blogai ir jis turi būti sustabdytas. Yra daug problemų, pavyzdžiui, žmonės suserga ir miršta.

Tačiau yra vienas geras dalykas: oras dažniau būna geras.

Aš blogai jaučiuosi dėl pasaulinio atšilimo, nes nelabai padedu jį mažinti, ir, jeigu pasaulį ištiks kas nors blogo, išsigąsiu ir liūdėsiu.

Yra daug sprendimų. Galėtume perdirbti atliekas, daug vaikščioti ir nevažinėti automobiliais, išjungti šviesas ir sukurti savo televizijos programą apie pasaulinį atšilimą.

Galėtume paskambinti į televiziją ir paprašyti televizijos darbuotojų liepti žmonėms sustabdyti pasaulinį atšilimą.

7.3. pav. Mokinio parašytos pastraipos apie pasaulinį atšilimą panaudojus „Mąstymo skrybėlių“ metodą – antras pavyzdys

Pasaulinis atšilimas

Pasaulinis atšilimas – labai didelė problema. Oras yra labai blogas, pavyzdžiui, potvyniai arba sausros ir karšta. Todėl žmonės suserga odos vėžiu.

Dėl pasaulinio atšilimo žmonės gali liūdėti, būti susirūpinę, jaustis blogai ir būti nusiminę.

Dėl pasaulinio atšilimo mokslininkai galvoja, kad mūsų laukia dar vienas ledynmetis arba sausra.

Pasaulinis atšilimas verčia mane manyti, kad, jeigu negyvenu arti jūros, esu apsaugotas didele gynybine linija arba tarsi būčiau didžiulės šalies viduryje.

Pasaulinis atšilimas reiškia, kad turime pamėginti jį sustabdyti. Kad tai padarytume, turėtume išjungti šviesas, kai išeiname iš kambario, ir pamėginti nenaudoti daug naftos, nevažinėti daug automobiliais ir nenaudoti daug elektros.

Manau, kad turėtume ir nebegaminti automobilių bei automobiliais važinėti tik du kartus per savaitę ir vieną kartą per savaitgalį.

7.1. **lentelė** *Mąstymas apie futbolą*

Balta skrybėlė	*Juoda skrybėlė*	*Geltona skrybėlė*	*Raudona skrybėlė*	*Žalia skrybėlė*
• dažniausiai žaidžia berniukai; • žaidžia tik tos pačios klasės komandos; • tai būdas pasimankštinti; • kartais žaidėjai išsipurvina.	• galite susižeisti; • kartais žmonės ginčijasi ir pykstasi; • žaidimas užima per daug vietos, todėl kiti negali daryti, ko nori; • kai kurie berniukai nesiliauja žaisti net ir pasibaigus pietų pertraukai; • purvas nešasi į mokyklą; • negalime tinkamai taikyti taisyklių, nes aikštelė nėra tinkamai sužymėta.	• žmonėms, kuriems šis žaidimas patinka, smagu; • įmušęs įvartį jautiesi gerai; • yra daug vietos futbolui žaisti; • galima tobulinti įgūdžius; • tai sveika.	• kartais jaučiuosi laimingas, kartais ne; • puiku, kad mes žaidžiame futbolą; • visada tikiuosi, kad laimėsiu; • jaučiuosi pasitikintis savimi; • man nepatinka, nes nėra pakankamai vietos.	• mums galėtų įrengti tikrą sužymėtą futbolo aikštelę, kad galėtume žaisti pagal taisykles ir tiek daug nesiginčyti; • galėtume turėti teisėją; • jeigu turėtume minkštesnį kamuolį, kamuoliui pataikius į žmogų, jam taip neskaudėtų; • dalis aikštelės galėtų būti sužymėta, kad ir visiems užtektų vietos.

Mėlyna skrybėlė

Aptarę visus anksčiau nurodytus klausimus, mokiniai priėmė šiuos jiems tinkamiausius sprendimus:

- paklausti mokyklos direktoriaus, ar būtų galima įrengti tinkamai sužymėtą futbolo aikštelę;
- išsiaiškinti, ar kas nors galėtų pabūti teisėju per kai kurias pietų pertraukas, galbūt kas nors iš tėvų galėtų;
- įsitikinti, kad visi supranta taisykles;
- pamėginti nepamiršti nusivalyti nuo batų purvo, kad valytojams nereikėtų po to valyti.

Istorijų naudojimas filosofavimui

Kai planuojate skaityti istoriją, rekomenduojame iš anksto pasirengti klausimų, kuriais būtų galima padiskutuoti, bet pasilikti juos rezerve, nes mokiniai gali sugalvoti savo klausimų. Perskaitę istoriją paklauskite, „Kokių klausimų Jums kelia ši istorija?“ arba „Kas Jums neaišku išgirdus šią istoriją?“ Vienas iš būdų diskusijai sukelti – paprašyti mokinių užrašyti savo klausimus ant lipukų, kurie iš karto priklijuojami ant sienos. Šiai užduočiai skirkite kelias minutes ir su klase sugrupuokite klausimus pagal temas. Neišvengiamai bus ir paprastų, tiesioginių klausimų, į kuriuos kai kurie mokiniai galbūt galės atsakyti iš karto, tačiau daugiausia dėmesio skirkite filosofiniams klausimams, t. y. tiems, į kuriuos nėra konkretaus atsakymo, kurie tikriausiai sukels diskusiją. Išsirinkite du arba tris klausimus. Tada arba pasirinkite vieną klausimą visos klasės diskusijai, arba paprašykite mokinių išsirinkti vieną klausimą ir aptarti jį su klasės draugu arba mažoje grupėje ir vėliau pasidalyti savo mintimis su visa klase, kad kiltų tolesnė diskusija.

7.2. lentelė *Istorijos filosofavimui*

Istorija	*Autorius*	*Galimi filosofiniai klausimai*
„Deividas ir Galiotas“	Senasis Testamentas	Ar kova ir žudymas gali kada nors būti pateisinami?
„Baltoji rožė“ („Rose Blanche“)	Janas Makevanas (Ian McEwan) ir Roberto Inocenti (Roberto Innocenti)	Ar karas gali būti geras dalykas?
„Ne dabar, Bernardai“ („Not Now, Bernard“)	Deividas Maky (David McKee)	Ar tėvai visada turėtų tikėti viskuo, ką sako jų vaikai, ir atvirkščiai?
„Karalius Midas“ („King Midas“) „Zoologijos sodas“ („Zoo“)	Ezopo pasakėčia Antonis Braunas (Anthony Browne)	Dėl ko žmonės tampa godūs? Ar gyvūnus reikėtų laikyti nelaisvėje?
„Bebriukas ir aidas“ („Little Beaver and the Echo“)	Emi Makdonald (Amy MacDonald) ir Sara Foks-Deivis (Sarah Fox-Davies)	Kas yra tikra draugystė?
„Negali užmigti, meškiuk?“ („Can't You Sleep, Little Bear?“)	Martinas Vadelas (Martin Waddell) ir Barbara Firt (Barbara Firth)	Kodėl bijome dalykų, kurie negali mums pakenkti?
„Antis ūkininkė“ („Farmer Duck“)	Martinas Vadelas ir Helena Oksenberi (Helen Oxenbury)	Ar žmogus gali kitiems nurodinėti, ką daryti? Ar kerštas kada nors gali būti pateisinamas?

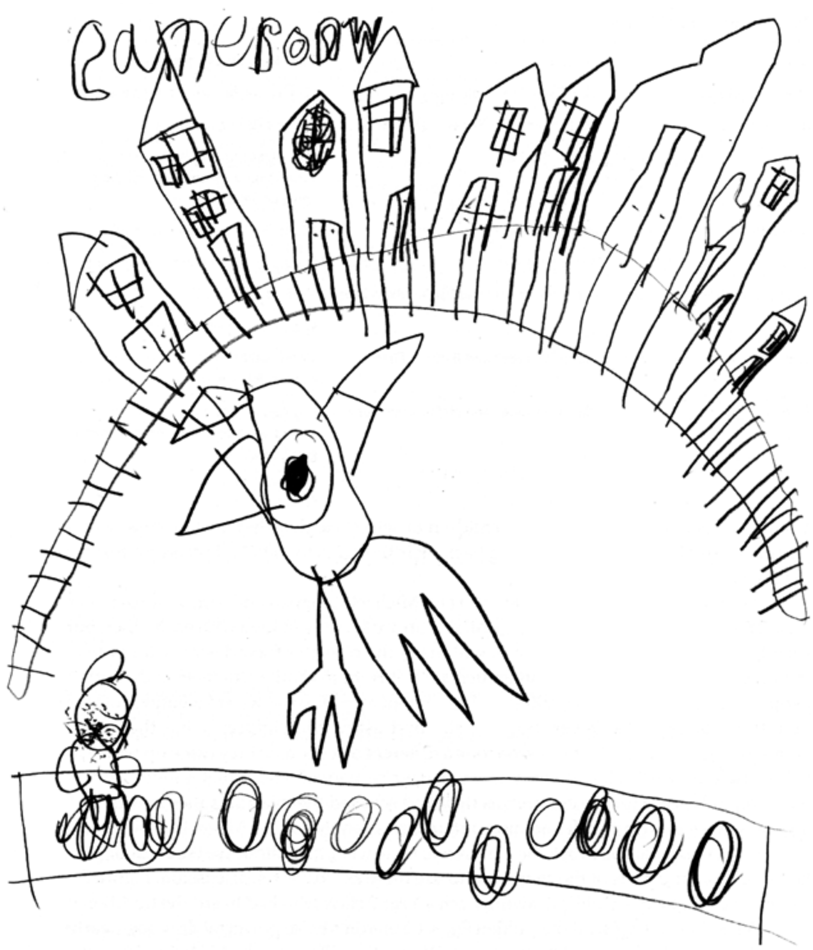
Alison perskaitė Maiklo Koulmeno (Michael Coleman) ir Timo Vornso (Tim Warnes) knygą „Jurgis ir Silvija“ („George and Sylvia“) antros klasės* mokiniams. Joje pasakojama istorija apie dvi gorilas, kurios yra vieną kitą slaptai įsimylėjusios, bet kiekviena jų galvoja, kad dėl jos dydžio ir figūros jos meilės objektas jos nemylės. Alison parengė tokius klausimus kaip „Ar teisinga save keisti, kad patiktumei kitiems?“ ir „Ar visi turime būti patenkinti savimi tokiais, kokie esame nepaisant to, ką kiti apie mus mano arba kalba?“ Kadangi ji prieš tai paklausė mokinių, kokių klausimų jiems sukėlė istorija, pamoka pasuko kita linkme, nes mokiniai paklausė: „Ar gyvūnai gali įsimylėti?“, „Kaip žinoti, kad įsimylėjai?“ ir „Kas yra meilė?“, kurie buvo tinkamesni mokiniams, nes jie patys juos iškėlė, ir, be abejonės, jie buvo sunkesni ir įdomesni negu Alison sugalvoti klausimai.

Kitas būdas – paprašyti mokinių *nupiešti*, jų manymu, svarbiausias ir įdomiausias istorijos dalis ir padiskutuoti apie šiuos piešinius. 7.4 pav. pateikiamas antroko* piešinio pavyzdys išklausius pasaką „Aukso žąsis“. Drąsus ir įspūdingas Kamerono piešinys aiškiai rodo, kad pagrindinis vaidmuo tenka žąsiai. Už jos ant kalvos matome kaimą, „akmenimis grįstą“ takelį priekyje, kuriuo eina ne toks svarbus veikėjas (Kameronui) – vyras, gavęs žąsį. Šią vaizdinę užuominą jis panaudojo, kad išreikštų savo požiūrį į istoriją.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema“ knygos gale.

Įtemptai galvoti – sunku, tačiau nepasiduokite pagundai įsikišti ir padėti mokiniams atsakyti į klausimus pateikdami jiems užuominas. Nebijokite „tylių apmąstymų“. Jeigu mums rūpėtų tik spartaus tempo pamokos, prarastume taip vertingą gebėjimą mąstyti. Norime, kad mokiniai išmoktų mąstyti patys, kad galėtų spręsti problemas ir priimti sprendimus, ką daryti toliau. To nepasieksi, jeigu tiesiog pasakysi atsakymus į klausimus.

Kad atsakytų į filosofinius klausimus, mokiniai turi panaudoti įvairius mąstymo gebėjimus, kurie gali būti lavinami žaidžiant žaidimus ir atliekant užduotis, kuriose daugiausia dėmesio skiriama vienam mąstymo aspektui.



7.4. pav. Kamerono „Aukso žąsies“ piešinys po filosofijos pamokos

Pavyzdžiui, lavinant priežasčių nurodymo ir pasirinkimo pagrindimo gebėjimus, mokiniai gali žaisti žaidimą „Tikras, netikras“, pagrįstą vienu iš „20 mąstymo įrankių“ (Cam, 2006), kuriuos parengė Filas Kamas (Phil Cam) iš Naujojo Pietų Velso universiteto Australijoje, ir kurį mes pritaikėme taip.

1. Parenkite laminuotų kortelių rinkinį. Ant kiekvienos jų užrašykite dalyko, kuris gali būti tikras arba netikras, pavadinimą, pavyzdžiui, fėjos, vaiduokliai, vaivorykštės, sapnai, įsivaizduojami draugai, Mikė Pūkuotukas, norai, rojus.
2. Susodinkite mokinius ratu ir prie abiejų įsivaizduojamos linijos galų ant grindų padėkite dvi dideles korteles. Ant vienos jų užrašyta „tikras“, ant kitos – „netikras“.
3. Duokite mokinių poroms arba grupelėms vieną iš mažų kortelių, kad jie tarpusavyje susitartų, ar šis dalykas tikras ar ne. Pabrėžkite, kad nė vienas atsakymas negali būti nei visiškai teisingas, nei visiškai neteisingas, svarbu, kad mokiniai pagrįstų, kodėl taip mano.
4. Tegul mokinių pora ar grupė nutaria, ar tai, kas užrašyta kortelėje, yra tikra, ar netikra, ir padeda kortelę į tam tikrą vietą. Jeigu mokiniams nepavyko susitarti, padėkite jų korteles į vidurį.
5. Dabar kiekviena pora arba grupė turi paaiškinti, kodėl priėmė tokį sprendimą, vartodami žodžius „todėl, kad“.
6. Užrašykite „tikras“ ir „netikras“ ant lentos arba konferencinio bloknoto, kad sudarytumėte mokinių nurodytų priežasčių sąrašą.

Keletas atsakymų, pateiktų Tomui atlikus šią užduotį, pavyzdžių:

„Dalykai yra tikri, jeigu juos matai.“

„Dalykai yra netikri, jeigu juos tiesiog prasimanai.“

„Dalykai gali būti tikri, net jeigu tik tu vienas juos matai.“

„Dalykai gali būti tikri, jeigu jie dar neatsitiko.“

„Dalykai yra tikri, jeigu turi jų nuotraukas.“

„Dalykai yra netikri, jeigu jie apsimestiniai.“

„Dalykai yra tikri, jeigu jais tiki.“

Dabar šiuos teiginius galima panaudoti diskusijoms ir interpretacijai. Labai įdomu aptarti viena kitai prieštaraujančias nuomones arba jas palyginti, kai tai įmanoma. Pavyzdžiui, apie fėjas diskutuojantys mokiniai gali sutarti, kad jos netikros, nes jie jų nėra matę, tačiau apie rojų diskutuojanti pora gali nuspręsti, kad jis tikras, nes juo tiki, net jeigu ir negali pamatyti. Tai iškelia dar vieną klausimą, kurį klasė turi aptarti: ar mums reikia tam tikrą dalyką pamatyti, kad juo patikėtume arba kad jis taptų tikras? Gera užduoties pabaiga būtų klausimas, ar kas nors pakeitė savo nuomonę po diskusijų. Jeigu taip, paklauskite kodėl, kad jie būtų paskatinti pamąstyti dar labiau.

Panašią užduotį galima duoti norint aptarti, ar mokiniams pateikti teiginiai yra „sąžiningi" arba „nesąžiningi", panaudojant realias arba išgalvotas situacijas; arba „tiesa" arba „netiesa" žaidimą, pavyzdžiui, „Broliai ir seserys visada ginčijasi" arba „Visiems patinka Kalėdos".

Būtų gerai duoti mokiniams specialias knygeles, kuriose jie galėtų užsirašyti savo mintis ir apibendrinimus. Pamėginkite filosofijos užsiėmimų pabaigoje skirti penkias arba dešimt minučių aptarti tai, kas mokiniams buvo įdomu šiame užsiėmime, dėl ko jie susitarė arba ne, ką jie gerai padarė per užsiėmimą arba ką jie norėjo pasakyti, bet neturėjo progos.

Minčių žemėlapiai

Minčių lietaus ir temos „voratinklio" žemėlapiai pradinėse klasėse naudojami jau nuo septintojo praėjusio amžiaus dešimtmečio. Pastaraisiais metais Tonis Buzanas (Tony Buzan) šią sąvoką išplėtė ir pakeitė jos pavadinimą į greitojo skaitymo minčių žemėlapius. Nors daug mokytojų naudoja temų „voratinklį" kaip planavimo metodą, mokiniams jis buvo pristatytas labai neseniai. Šis metodas ypač naudingas, kai mokantis reikia vizualizuoti įvairius procesus ir tai gali būti pasiekiama naudojant spalvas, simbolius, paveikslėlius ir žodžius.

Minčių žemėlapių forma leidžia pridėti naujų minčių ir idėjų, kurios kyla giliau mąstant, ir taip sudaromos sąlygos „lėtam mąstymui" ir idėjų plėtotei per ilgesnį laiką.

Iš esmės minčių žemėlapyje taikant tam tikrą sistemą sužymimos visos galimos iš vienos pradinės minties kilusios idėjos. Pradžioje mokinius reikės išmokyti, kaip šį metodą taikyti, tačiau kartą išmokus, šią priemonę galima naudoti bet kurioje ugdymo programos srityje ir ji ypač naudinga tarpdalykiniam mąstymui lavinti. Ši metodą galima pristatyti net labai mažiems vaikams. Pavyzdžiui, daug ikimokyklinio ugdymo grupių ir pirmų klasių* naudoja „meškų" temą

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

planuodami tam tikro skyriaus darbą, nes daugelyje knygų meškos yra pagrindiniai veikėjai ir vaikams, žinoma, patinka pliušiniai meškiukai. Toliau parodoma, kaip galima sudaryti minčių žemėlapį (7.5. pav. pateikiamas mokytojos pavyzdys).

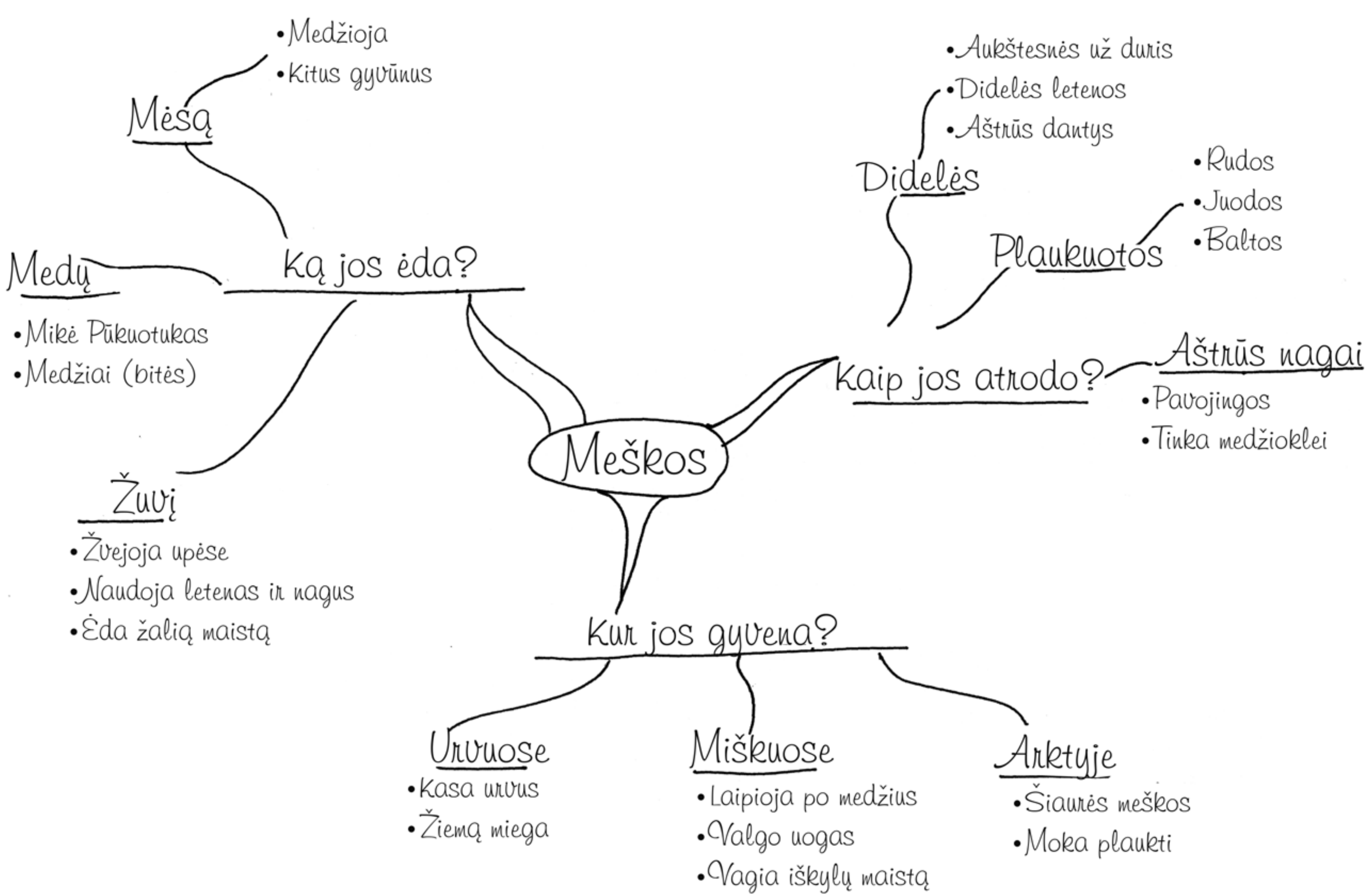
1. Paprašykite mokinių padėti sudaryti minčių žemėlapį užrašydami žodį „meškos" arba pritvirtindami meškos paveikslėlį didelio popieriaus lapo viduryje. Paprašykite mokinių padėti pažymėti, ką jau žinome ir ką norime sužinoti (žinoma, į užduotį įsitraukite ir pats (-i).
2. Pateikite potemių, kad pakreiptumėte mokinių mąstymą tam tikra linkme. Trijų potemių tikriausiai pakaks šiai amžiaus grupei. Vyresniems mokiniams reikėtų sugalvoti daugiau potemių. Siekiant padėti pradedantiesiems skaitytojams arba mokiniams, kurie mokosi anglų kaip papildomos kalbos, ir sustiprinti vaizdinį minčių žemėlapio poveikį, į jį įtraukite paveikslėlius arba paprastus simbolius ir klausimus.
3. Pasirinkite po vieną potemę ir ją apmąstykite išsamiau. Naudodami atitinkamą spalvą užrašykite mokinių atsakymus ir prireikus padiskutuokite. Tada pamėginkite rasti du arba tris pavyzdžius arba klausimus kiekvienai potemei.

7.5. pav. pateikiamo klasės pradinės mintys šia tema. Vėliau šį žemėlapį galima naudoti įvairiai, pavyzdžiui, skatinant ieškoti atsakymų į mokinių klausimus ir kuriant knygas bei įvairius meno kūrinius. Minčių žemėlapį galima pritvirtinti prie sienos, prie jo kartu su mokiniais galite grįžti temai plėtojantis ir pridėti papildomos informacijos, kai ją sužinote. Supažindinus mokinius su minčių žemėlapiais, jie patys gali pradėti juos naudoti savo mintims pasižymėti, pavyzdžiui, kaip planą grožiniam arba negrožiniam rašiniui rašyti, per filosofijos užsiėmimus arba apsvarstydami tai, ką jie žino ir jiems reikia, arba jie nori sužinoti apie mokslines, istorines arba geografines temas.

Stebėjimas – pagrindas mąstymui lavinti

Mokinių raginimas informaciją vertinti kritiškai, o ne tik atkurti ar įsiminti ją, gali paskatinti įsitraukimą ir sukelti naujus minčių posūkius. Tai gali įkvėpti mokinius kurti ir piešti paveikslėlius, susijusius su jų mąstymu. Toliau pateikiami keli tokio darbo pavyzdžiai.

1. Parodykite mokiniams pasirinktą paveikslėlį ant interaktyviosios lentos – tam tikros vietos vaizdo, pastato, asmens arba jų grupės paveikslą arba nuotrauką. Galite parodyti ir daug paveikslėlių vienu metu ar pasirinkti trumpą filmuotą klipą. Klipą rreikėtų žiūrėti be garso, nes šiuo atveju vertinamas vaizdas. Šiose interneto svetainėse galima rasti nuotraukų:



7.5. pav. Minčių apie meškas žemėlapis

– www.english-heritage.org.uk. Šios svetainės „ieškiklio“ archyve yra daugiau kaip 20 000 nuotraukų, įtrauktų į paieškos sistemą.
– www.learningcurve.gov.uk/focuson/film. Čia rasite šimtus trumpų filmų klipų, įskaitant ankstyvuosius nespalvotus dokumentinius klipus.

2. Paklauskite mokinių, kokias mintis jiems sukelia paveikslėlis. Ar sukelia daugiau minčių nei vieną? Ar taip yra visiems klasės mokiniams? Kodėl jie kelia skirtingas mintis? Pamėginkite atkreipti dėmesį į tai, kad mūsų gyvenimiška patirtis skiriasi, todėl į įvairius dalykus, įskaitant vaizdus, reaguojame šiek tiek kitaip.
3. Paprašykite mokinių užrašyti, kas vaizduojama paveikslėlyje ir kas į jį nepateko. Atkreipkite dėmesį, kad menininkas arba fotografas tyčia pasirinko įrėminti savo kūrinį, nusprendęs, ko nerodyti ir ką parodyti.
4. Naudodami pradinį arba naują paveikslėlį, paklauskite mokinių, ar, jų manymu, menininkas arba fotografas mėgino priversti mus susimąstyti apie kažką konkretaus arba pakreipti mūsų mintis tam tikra linkme. Pavyzdžiui, ar jis mėgino priversti mus susimąstyti apie veikėją kaip blogą arba nelaimingą; galingą arba paniekintą? Ar jis mėgino mus sudominti, išgąsdinti, įbauginti arba pakelti nuotaiką? Kaip jam tai pavyko? Ar tai susiję su veido išraiška, kūno laikysena, aplinka, šviesos arba spalvos panaudojimu?
5. Tada parodykite dviems mokinių grupėms du kontrastuojančius paveikslėlius ir paprašykite jų užrašyti, kokias mintis kiekvienas jų sukelia, bei pasiūlykite abu paveikslėlius palyginti. Baigus užduotį, sujunkite abi grupes, kad jos pasidalytų savo pastebėjimais.

Šią užduotį galima kartoti kelis kartus su įvairiais paveikslėliais, nuotraukomis ir filmukais iš įvairių laikotarpių ir kultūrų. Taip pat galima naudoti daiktus arba jų nuotraukas. Pavyzdžiui, apie ką mus priverstų susimąstyti geležiniai antrankiai? Arba Egipto mumija? O tabako pypkė? Ar daikto aplinka ką nors keičia? Ar mūsų mąstymas pasikeičia, jeigu matome daiktą kitoje aplinkoje? Galite mokiniams parodyti dailininkų siurrealistų darbų pavyzdžių, tokių kaip Renė Magrito (René Magritte) arba Salvadoro Dali (Salvador Dali), kurie savo paveikslais metė iššūkį tradiciniam mąstymui. Ką jie mano apie pasikartojančius Endžio Varholo (Andy Warhol) vaizdus arba Treisės Emin (Tracey Emin), arba Damieno Hirsto (Damien Hirst) trimačius darbus? Apie ką jie nori priversti mus susimąstyti?

Po šios tiriamojo mąstymo užduoties, kai manote, kad mokiniai yra pasirengę, duokite jiems šią užduotį: paprašykite jų suplanuoti ir padaryti tokią nuotrauką, kuri priverstų kitus mokinius pagalvoti apie tam tikrus dalykus. Galbūt jie norės, kad pagalvotume apie draugystę, savo santykius su gyvūnais, šeimas, pyktį arba planetos ateitį. Galbūt jie taip pat norės, kad mes palygintume du dalykus. Jų nuotraukoje gali būti žmogus arba keli žmonės, bet gali ir nebūti. Jie turi pagalvoti apie tai, ką į ją įtraukti ir ko ne. Atkreipkite mokinių dėmesį, kad fonas ir aplinka yra svarbūs.

Nufotografavus visas nuotraukas, parodykite jas klasei ant interaktyviosios lentos ir paskatinkite mokinius reaguoti. Ar jie mąsto apie tai, ką sumanė fotografai? Ar yra čia netikėtų reakcijų ar atsiliepimų?

Paslėptų prasmių panaudojimas

Plėtokite šią idėją toliau studijuodami tokius tapybos darbus kaip Hanso Holbeino (Hans Holbein) „Ambasadoriai" arba ankstyvieji alegoriniai ar religiniai tapybos darbai, kuriuose tam tikri daiktai naudojami kaip simboliai, pavyzdžiui, lelijos reiškia tyrumą, o kaukolė simbolizuoja mirtį, tam tikras mokslinis instrumentas reiškia susidomėjimą mokslu, teleskopas – tyrinėjimą, o žemėlapis – atradimą.

Jeigu interaktyvioji lenta turi „žymeklį", jį galite naudoti, kad atkreiptumėte mokinių dėmesį į konkrečias tapybos darbo vietas. Ar mokiniai gali nustatyti, kaip įvairūs paveikslo objektai formuoja mūsų nuomonę apie veikėjus arba pagrindinę istoriją? Po šios stebimojo mąstymo užduoties mokinių galima paprašyti nutapyti paveikslą, nufotografuoti nuotrauką arba sukurti kompoziciją ant skelbimų lentos. Tam įgyvendinti turėtų būti pasirinkti konkretūs dalykai, rodantys konkretaus asmens, t. y. jų pačių, realaus arba išgalvoto žmogaus, požiūrį. Baigus darbą, jį galima eksponuoti, kad kiti mokiniai galėtų nustatyti, kas jame pavaizduota ir ar šį asmenį pavyko parodyti taip, kai tai daro menininkai.

Įtikinami vaizdai

Turėdami žinių apie tai, kaip galima kurti įvairius paveikslus, verčiančius mus mąstyti apie konkrečius dalykus, mokiniai galėtų apsvarstyti vaizdus, kuriais siekiama įtikinti

žmones, pavyzdžiui, vaizdus, kurie naudojami reklamai arba propagandai. Kaip galima sėkmingai manipuliuoti mūsų mąstymu? Kokie triukai ir gebėjimai priverčia mus mąstyti tam tikra linkme? Pamokose, kuriose mokosi apie pasaulinį karą arba rinkimus, būtų galima su mokiniais išstudijuoti plakatus ir reklamas, kuriuose žodžiai ir vaizdai yra susieti taip, kad darytų įtaką mūsų mąstymui. Po to mokiniai gali patys sukurti įtikinamus savo pačių paveikslus.

Ugdydami mokinių mąstymo gebėjimus, suteikiame jiems esminį gyvenimo gebėjimą, kuris yra perkeliamas. Tikėtina, kad tie mokiniai, kurie skatinami mąstyti daugiau, jiems metant įvairius iššūkius, gebės formuluoti klausimus ir rasti sprendimus. Didesnė tikimybė, kad jie mąstys kūrybiškai ir naujoviškai, kas savo ruožtu gali tapti iššūkiu mums. Jeigu norime, kad mokiniai aktyviai mokytųsi, pirmiausia turime ugdyti jų mąstymą.

8. Kūrybiškumas pradinio ugdymo programoje

Šioje knygoje pateikėme daug idėjų, kurios, mūsų manymu, turėtų padėti mokiniams tapti kūrybingesniems. Nuolat kalbėjome apie tai, koks svarbus yra kūrybiškumas, tačiau norėtųsi, kad jo svarba atsispindėtų ir Anglijos pradinio ugdymo programoje. Žinome, kad būdami kompetentingi ir savimi pasitikintys mokytojai, galite padėti mokiniams lavinti kūrybiškumą ir mėgautis kūrybišku mokymu. Tačiau, nors optimistiškai manome, kad tai įmanoma, ir pateikėme daug pavyzdžių, kad mokytojai (įskaitant mus pačius) tai daro, pabaigoje norime jums priminti, kad kartais reikia pakovoti už savo įsitikinimus ir požiūrį į mokinių ugdymą. Nacionalinių bendrųjų ugdymo programų atnaujinimo istorija rodo, kad yra tam tikrų stiprių jėgų, kurių ne visos veikia kūrybiškumo naudai, kad ir kaip mums to norėtųsi (ugdymo programos apžvalgą, įskaitant šiek tiek istorijos, rasite Dominyko Vaizo (Dominic Wyse) (2006) ir D. Vaizo bei kitų autorių darbuose (2008). Taigi nuo ko pradėti kovą? Reikia kritiškai įvertinti Nacionalinės bendrosios ugdymo programos politiką, kad netaptume pasyviais informacijos gavėjais arba ugdymo programos vykdytojais. Tik laikydamiesi tinkamo profesionalaus požiūrio ir nuomonės, galiausiai būsite patenkinti ir daugiau žinosite apie problemas.

Šiame skyriuje pakalbėsime apie kai kuriuos kritikuotinus dalykus, nes jie trukdo kūrybiškumui. Tačiau pradėkime nuo oficialiuose dokumentuose vartojamos kalbos. Sąvokos „kūrybiškumas" vartojimas su Nacionaline bendrąja ugdymo programa susijusiuose dokumentuose – mažas, bet reikšmingas kūrybiškumo apimties formaliojoje ugdymo programoje matas (tarp kitko, galbūt mums irgi vertėtų savęs paklausti, kaip dažnai mokiniams sakome: „Tai tikrai kūrybiška, puikiai padirbėta!"). Nacionalinės ugdymo bendrosios programos dokumentuose, skirtuose pradinėms mokykloms, žodis „kūrybiškumas" nevartojamas nustatant vertybes, tikslus ir uždavinius. Skyriuje, kuriame bendrais bruožais pristatoma Nacionalinė pirmosios ir antrosios ugdymo pakopų ugdymo programa, vienintelį kartą žodis „kūrybiškas" vartojamas aptariant mąstymo įgūdžius: „Kūrybiško mąstymo gebėjimai leidžia mokiniams sugalvoti idėjų ir jas išplėsti, iškelti hipotezes, pasitelkti vaizduotę ir ieškoti alternatyvių naujoviškų sprendimų."

Kitas žodžio „kūrybiškumas" vartojimo Anglijos Nacionalinėje bendrojoje ugdymo programoje pavyzdys – meno ir dizaino rekomendacijos. Rekomendacijose teigiama, kad „antrojoje ugdymo pakopoje mokiniai lavina kūrybiškumą ir vaizduotę atlikdami sudėtingas užduotis", tačiau kūrybiškumas nėra konkrečiai minimas mokymo programose. Ar dėl to menas galėtų virsti tik garsių menininkų darbų kopijavimu ir mokiniai nebus pakankamai skatinami sugalvoti naujų idėjų ir atrasti savo stilių?

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

Nenorime pasakyti, kad studijuoti garsių menininkų darbų neverta (ar nekūrybiška), tačiau manome, kad kūrybiškumą reikia lavinti aktyviai, šiuo atveju per pačių mokinių kūrybiškus meno kūrinius. Kitam mokomajam dalykui, muzikai, mokymo programoje keliamas aiškus „kūrybiškumo" reikalavimas, kuris skamba taip: „Muzikinių idėjų iškėlimas ir plėtojimas – muzikos kūrimo gebėjimai", tačiau jis apribojamas reikalavimu lavinti „gebėjimus" remiantis „muzikinėmis struktūromis". Taip, visa tai yra naudinga, tačiau norėtųsi, kad daugiau dėmesio būtų skirta tokiam kūrybiškumui, kuriam impulsą duoda mokinių idėjos, ir kad mokiniai galėtų šias idėjas įgyvendinti vadovaudamiesi savo vizija.

Atrodytų, kad šiuo metu tam tikri Nacionalinės ugdymo programos aspektai turėtų padidinti kūrybiškumo tikimybę, tačiau kol kas jie nėra *esminis* ugdymo programos elementas.

Vilties spindulys

1988 m. priėmus Švietimo reformos įstatymą, kuriame atsirado Nacionalinės bendrojo ugdymo programos sąvoka, daugelis mokytojų bei mokyklų ir toliau skatino mokinių kūrybiškumą. Tačiau apskritai dėl griežtų nurodymų šioje programoje, nacionalinių strategijų, testavimo, tikslų ir rezultatų lentelių nukentėjo ugdymo programos įgyvendinimo kokybė, kuri, mūsų manymu, nebuvo tinkama brandžiai demokratinei visuomenei. Vyriausybei paskelbus dar vieną ataskaitą, šioje sumaištyje įsižiebė vilties kibirkštėlė. 1998 m. vasario mėnesį buvo įsteigtas Nacionalinis patariamasis komitetas kūrybinio ir kultūrinio ugdymo klausimais (NACCCE), kurio užduotis – teikti rekomendacijas dėl kūrybinio ir kultūrinio jaunuolių ugdymo formaliajame ir neformaliajame švietime. Ataskaitoje buvo pateikta tvirtų teiginių.

> Reikia nuodugniai įvertinti tikrąjį dabartinio esminių (vert. past. – Anglijos Nacionalinėje bendrojo ugdymo programoje nustatyti trys privalomi mokomieji dalykai, kurių mokoma visose ugdymo pakopose: anglų kalba, matematika ir gamtos mokslai, angl. *core subjects*) ir pamatinių dalykų (vert. past. – Anglijos Nacionalinėje bendrojoje ugdymo programoje nustatyti mokomieji dalykai: geografija, istorija, informacinės ir ryšių technologijos, kurių mokoma vienoje arba keliose ugdymo pakopose, angl. *foundation subjects*) atskyrimo poveikį atsižvelgiant į dešimties metų patirtį. Panašu, kad menų

ir humanitarinių mokslų statusas bei tikrasis jų poveikis mokyklos ugdymo programai sumenko.

(Nacionalinis patariamasis komitetas kūrybinio ir kultūrinio ugdymo klausimais, 1999, p. 75)

Vienas iš būdų susiaurinti ugdymo programos turinį ir spręsti nepakankamo dėmesio tokiems mokomiesiems dalykams kaip muzika ir menas problemą, remiantis ataskaitos rekomendacija, „atsisakyti dabartinio skirstymo į privalomuosius ir pamatinius dalykus, kad būtų lygybė“ (ten pat, p. 87). Deja, šios rekomendacijos nebuvo laikomasi patvirtinus atnaujintą Nacionalinės bendrojo ugdymo programos versiją 2000 m. Nacionalinio patariamojo komiteto kūrybinio ir kultūrinio ugdymo klausimais ataskaita sulaukė daugelio ugdymo srityje dirbančių žmonių pritarimo, nes jie nebuvo patenkinti „mechaniška“ ir „išpūsta“ ugdymo programa, priimta 1988 m. Tačiau, nepaisant didžiulės paramos jų idėjai, politikai negreitai ėmėsi veiksmų ir tik 2003 m. įsižiebė viltis.

Dokumentas „Meistriškumas ir malonumas: Pradinių mokyklų strategija“ (Švietimo ir įgūdžių departamentas, 2003) apėmė skaitymo ir rašymo bei skaičiavimo strategijas ir tai buvo trečioji pagrindinė nacionalinė strategija 1997–2003 m. Kad ji išvystų dienos šviesą, prireikė ne vieno vyriausybės „palaiminimo“. Nepaisant mokytojų nuogąstavimų, kad vyriausybė „per daug kišasi“, šios strategijos buvo nekantriai laukiama, nes pasigirsdavo vis daugiau balsų, kad Anglijos švietimo politika yra per daug nurodomojo pobūdžio ir kad tai daro neigiamą poveikį kūrybiškumui.

Tikėtasi, kad po esminių reformų mokytojai įgis deramą profesinį savarankiškumą, įskaitant galimybę mokyti kūrybiškai ir nebūti varžomiems nurodymų.

Į pradinio ugdymo strateginį dokumentą buvo įtraukti tokie žodžiai kaip „laisvė“, „galių suteikimas“, o 18 p. po santraukos pirmą kartą pavartotas žodis „kūrybiškumas“:

> 2.11. Kai kurie mokytojai kelia klausimą, ar įmanoma pasinaudoti ugdymo programoje numatyta laisve, nes vyriausybė prioritetu laiko skaitymo ir rašymo bei skaičiavimo gebėjimų lavinimą. Tačiau iš Švietimo standartų biuro ataskaitų matyti, kad šiuo atveju negalima taikyti principo „arba, arba“. Griežtesni reikalavimai ir malonus mokymasis gali būti ir yra suderinami. Pažvelgę į geriausius rezultatus pasiekusių pradinių mokyklų tvarkaraščius ir mokymo planus matome, kad juose pagrindinių dalykų mokoma pasitelkiant kūrybiškumą.
>
> (ten pat, p. 18)

Apmaudu, kad pasiūlymas suteikti ugdymo programoms daugiau laisvės tiesmukiškai suprantamas kaip pasiūlymas padaryti ugdymą malonesnį. Tai du skirtingi pasiūlymai ir abu jie yra svarbūs. Reikia atkreipti dėmesį į tai, kad mokyklos pasiekė gerų mokinių pasiekimų skaitymo ir rašymo bei skaičiavimo srityje ir kartu sugebėjo ugdyti kūrybiškumą, nepaisant vyriausybės apribojimų (iš tiesų, yra teigiančių, kad laikantis kūrybiško požiūrio *didesnė tikimybė* pasiekti aukštų mokinių pasiekimų). Tačiau verta susimąstyti, ar pradinio ugdymo strategijoje buvo numatytas pats *geriausias* būdas ugdyti kūrybiškumą? Jeigu ne, kaip atrodytų geresnė ugdymo programa? Mūsų požiūris šiuo klausimu trumpai aptariamas šio skyriaus pabaigoje.

Vienas iš reikšmingiausių įvykių po to, kai Nacionalinis patariamasis komitetas kūrybinio ir kultūrinio ugdymo klausimais paskelbė savo ataskaitą, buvo Kūrybinių partnerysčių iniciatyva. Kultūros, žiniasklaidos ir sporto departamentas, Švietimo ir įgūdžių departamentas ir Menų taryba pradėjo finansuoti Kūrybines partnerystes 2002 m. Remiantis šia iniciatyva, „kūrybiško mokymosi" plėtrai maždaug 900 pradinių ir vidurinių mokyklų, esančių 36 šalies srityse, buvo skirta 110 mln. svarų sterlingų. Pagrindinis iniciatyvos tikslas – sudaryti sąlygas mokiniams visoje Anglijoje lavinti kūrybiškumą ir dalyvauti aukščiausio lygmens kultūrinėje veikloje. Tikimės, kad toks vertingas kūrybinis darbas vyks ir ateityje.

Kontroliuojantis ugdymo modelis

Nepaisant neišvengiamų pradinio ugdymo pokyčių, kurie prasidėjo 1997 m., kai kurie ankstesni aspektai išliko ir tam tikrais atvejais net buvo griežčiau kontroliuojami, pavyzdžiui, testavimo sistema, tikslų nustatymas ir įstatymuose numatyta pedagogų kontrolė. Dar vienas pavyzdys – mokymo organizavimas (ypač skaitymo, rašymo ir matematikos) pagal programas, kurios apibrėžiamos kaip tikslų sąrašas, ir į tikslus orientuoto, vienodo ugdymo modelio taikymas visose mokomųjų dalykų pamokose. Pasak Alberto Viktoro Kelio (Albert Victor Kelly) (2004), į tikslus orientuoto ugdymo modelio vizija atsirado XX a. pradžioje. Tuo metu intensyviai vystėsi mokslas ir technologijos, todėl kilo mintis, kad mokymui ir mokymuisi reikėtų surasti „moksliškesnį" apibrėžimą. Tačiau šią idėją pradėta įgyvendinti tik po beveik šimto metų. Aštuntajame praėjusio amžiaus dešimtmetyje darėsi vis aktualiau aiškiau apibrėžti ugdymo programą, todėl mokytojai buvo skatinami taikyti į tikslus orientuotą ugdymo modelį.

1997 m. buvo įdiegti skaitymo, rašymo ir skaičiavimo ugdymo programų aprašai. Pirmą kartą ugdymo programa buvo apibrėžta kaip priemonė mokymo(si) tikslams pasiekti. Mokiniai turi būti ugdomi taip, kad šių tikslų pasiektų. Toks nurodomojo pobūdžio požiūris į ugdymo programą ir įstatymais reglamentuota vertinimo bei tikslų nustatymo sistema lėmė, kad vyriausybė ėmė kontroliuoti mokyklų ugdymo programas griežčiau negu kada nors anksčiau per visą Anglijos švietimo sistemos istoriją. Čia svarbu tai, kad yra įvairių būdų ugdymo programoms organizuoti ir mes turime teisę į nuomonę apie tai. Jeigu pažvelgtume į artimiausias Anglijos kaimynes, matome, kad Velse, Škotijoje ir Airijoje ugdymo programa vykdoma kitaip.

A. Kelis (2004) įžvelgia daugybę į tikslus orientuoto ugdymo modelio dogmatinių problemų. Pirma, šis modelis varžo mokinių ir mokytojų asmeninę laisvę priimti sprendimus dėl ugdymo programos. A. Kelis taip pat teigia, kad šis modelis nėra tinkamas su menais susijusiems mokomiesiems dalykams. Jo nuomone, geras ugdymo modelis yra toks modelis, kuris sudaro sąlygas asmeninei mąstymo laisvei ir jokie ugdymo tikslai neturi iš anksto jos apibrėžti. Štai, kas sakoma apie šio metodo taikymą mokant anglų kalbos.

> Kai literatūros pamokose siekiama numatytų mokymosi pasiekimų, visos pastangos supažindinti mokinius su garsiais literatūros kūriniais ir juos suvokti nueina niekais (Stenhouse, 1970). Mokiniai turi turėti galimybę savaip suvokti kūrinį. Pavyzdžiui, jei, nagrinėdami „Hamletą", mokiniai neturės šios galimybės, kūrinio analizė bus tik būdas supažindinti mokinius su kūrinio žodžiais, poetinėmis formomis ar filosofija, mėginimas primesti mokiniams mokytojo moralines nuostatas ir estetines vertybes, subjektyvų dramos kūrinio interpretavimą ir kūrinio vertinimą. Jei šveitimo sistema pripažįsta, kad svarbu ugdyti mokinių gebėjimus suvokti literatūros kūrinius arba kitą meną, tuomet į tikslus orientuotas ugdymo modelis nėra tinkamas.
>
> (ten pat, p. 61)

Į tikslus orientuotas ugdymo modelis kritikuojamas dar dėl to, kad nėra pakankamai empirinių įrodymų, patvirtinančių, kad toks mokymo būdas yra veiksmingiausias (su skaitymu ir rašymu susijusių įrodymų apžvalgos ieškokite D. Vaizo darbuose (2003).

Į tikslus orientuotas ugdymo modelis yra primygtinai taikomas nepaisant menkų teorinių ir empirinių įrodymų, kad jis yra veiksmingas. Tai rodo, kad politikai ir politikos

formuotojai siekia kontroliuoti mokinius, mokytojus ir ugdytojus. A. Kelis (2004) apžvelgia švietimo pokyčius per laikotarpį, kai pasirodė penki jo įtakingos knygos apie Nacionalinę bendrojo ugdymo programą leidimai. Jis teigia, kad politinė kontrolė neabejotinai sustiprėjo, užgniaužė demokratines diskusijas apie ugdymo programą ir netgi darosi grėsminga.

Laikas pokyčiams

Maždaug nuo 2005 m. pasirodė teigiamų pokyčių ženklų. Vis daugiau žmonių ir organizacijų privertė išklausyti jų nuomonę apie neigiamą tokių dalykų kaip įstatymais nustatyta testavimo sistema poveikį. Dėl to dar kartą buvo apsvarstytas suminis mokinių vertinimo metodas (vert. past. – informacijos apie mokinio mokymosi pažangą ir pasiekimus kaupimas). Kitas teigiamo pokyčio pavyzdys – Kvalifikacijų ir ugdymo programos institucijos (vert. past. – Anglijos institucija, atsakinga už vaikų ir jaunuolių Nacionalinės bendrojo ugdymo programos ir Nacionalinės kvalifikacijų sąrangos besimokantiesiems ir darbdaviams rengimą) parengta nauja ugdymo programa trečiajai ugdymo pakopai*, kurioje nuoširdžiai stengiamasi įtraukti mokytojus ir ugdytojus.

Visam procesui vadovavo charizmatiški lyderiai, kuriems kartais teko susiremti su konservatyviomis jėgomis. Gautas rezultatas – Nacionalinė bendrojo ugdymo programa, leidžianti mokytojams būti lankstesniems ir, mūsų manymu, labiau įtraukianti mokinius.

Tuo pačiu metu, kai vyko šie daug žadantys pokyčiai, valstybė stiprino savo kontrolę kitose srityse, tokiose kaip ikimokyklinio ugdymo programa. Pirmosios ikimokyklinio ugdymo gairės buvo didelis kompromisas tarp vyriausybės noro kontroliuoti ir ikimokyklinio ugdymo specialistų siekio užtikrinti, kad vaikų teisės į tinkamą ugdymo programą būtų apsaugotos. Tačiau vėliau gairės buvo taisomos bei keičiamos ir iš įstatymų galią neturinčių tapo įstatymų galią turinčiomis. Į šias gaires, kurios atitinka visas kitas susijusias nacionalinių dokumentų reglamentuojančių ugdymą gaires, buvo įtraukta griežta ne tik ugdymo programų, bet ir skaitymo mokymo *metodo* kontrolė.

Dabar gyvename tokiu metu, kai neaišku, kurios idėjos galiausiai triumfuos. Šis laikotarpis įdomus, nes panašu, kad vyksta nuoširdžios diskusijos. Nuolatinis valstybės noras kontroliuoti akivaizdus, tačiau taip pat yra ženklų, kad žmonės pradeda stipriau kovoti už savo įsitikinimus.

* Žr. lentelę „Anglijos švietimo sistema" knygos gale.

2007 m. gruodžio mėnesį Parlamentui buvo pristatytas „Vaikų planas“ (angl. *Children's Plan*). Tai – plataus masto dokumentas, kuriame pateikiama daug perspektyvių idėjų vaikams ugdyti. Tačiau šiame skyriuje mums labiausiai rūpi jo poveikis pradinio ugdymo programai, ypač kūrybiškumui. Į „Vaikų planą“ buvo įtrauktas reikalavimas peržiūrėti pradinio ugdymo programą. Daugelis prieštaringai vertino sero Džimo Rouzo (Jim Rose) paskyrimą vadovauti Nacionalinės bendrosios ugdymo programos peržiūrai (Vaikų, mokyklų ir šeimų departamentas, 2007, p. 9) dėl jo skaitymo mokymo rekomendacijų, kurias jis pateikė maždaug prieš metus (vert. past. – 2006 m.) savo Ankstyvojo skaitymo mokymo apžvalgoje. Joje Dž. Rouzas pristatė skaitymo mokymo metodą, pavadintą „sintetine fonetika“ (angl. *synthetic phonics*). Šis daug kritikos sulaukęs metodas buvo pradėtas taikyti Anglijos mokyklose mokant vaikus skaityti (Wyse ir Goswami, spaudoje; Wyse ir Styles, 2007). Dž. Rouzas, atsakydamas į kritiką, kad jo ataskaitoje pristatytas metodas turi trūkumų, teigė, kad dėl vyriausybės jam suteiktų ribotų įgaliojimų jis negalėjo atlikti išsamaus jo pasiūlyto metodo veiksmingumo tyrimo. Todėl specialių įgaliojimų suteikimas Dž. Rouzui peržiūrėti pradinio ugdymo programą buvo svarbus įvykis. Savo laiške Dž. Rouzui švietimo sekretorius Edas Bolsas (Ed Balls) užsiminė apie ketinimus suteikti šiuos įgaliojimus ir įpareigojo Dž. Rouzą peržiūrėti Nacionalinę bendrojo ugdymo programą. Laiške ypač daug dėmesio buvo skirta skaitymo, rašymo ir skaičiavimo gebėjimams (taip pat atsižvelgiant į „asmeninius gebėjimus“), kurių ugdymui vyriausybė pradėjo teikti didelės reikšmės nuo 1997 m. Nuo to, kurioje oficialaus laiško dalyje pristatoma tam tikra temoms ar idėja ir įvertinama jų svarba, priklauso, kokia reikšmė toms temos ar idėjoms buvo teikiama. Laiško pradžioje buvo pabrėžiama pagrindinių gebėjimų svarba. Po to kalbama apie plačią ir subalansuotą teisę į mokymąsi, kuris „skatintų kūrybiškumą ir įkvėptų [mokinius] mokytis visą gyvenimą.“ Toliau laiške rašoma, kad „pagrindinis jūsų peržiūros tikslas – padėti mokykloms labiau susitelkti į griežtesnius skaitymo, rašymo ir skaičiavimo reikalavimus.“ Pasiekti pusiausvyrą tarp tikslo ugdyti pagrindinius gebėjimus ir siekio skatinti kūrybiškumą nėra lengva. Jei skiriama per daug dėmesio gebėjimų ugdymui, ugdymo programa gali tapti ribota ir mažiau tikėtina, kad ji skatins kūrybiškumą.

Laiške susirūpinimą mums kėlė dar vienas dalykas – pasiūlymas suteikti kitiems mokomiesiems dalykams daugiau lankstumo. Ar tai turėtų reikšti, kad jų visai nebebus mokoma? Juk buvęs valstybės švietimo sekretorius Deividas Blanketas (David Blunkett) pasiūlė sušvelninti Nacionalinės bendrojo ugdymo programos reikalavimus kai kuriems

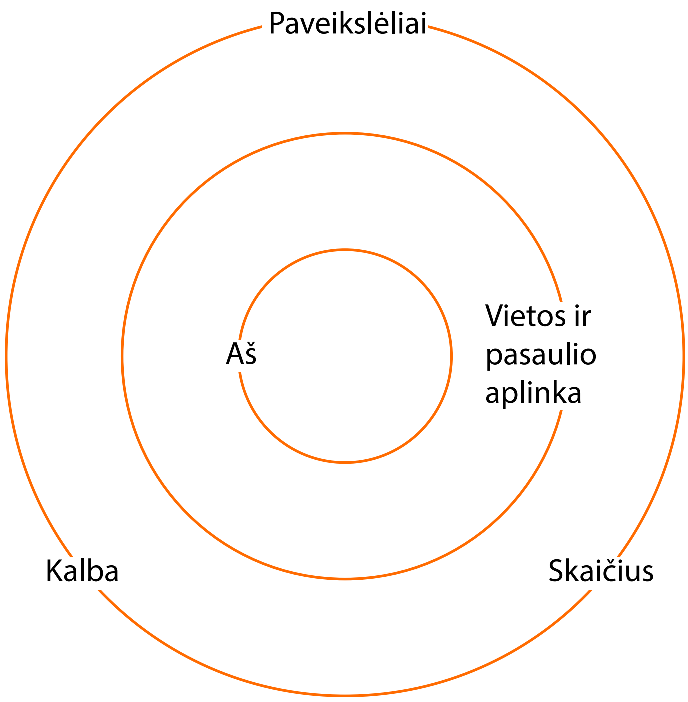
pamatiniams dalykams. Šiame laiške jaučiama įtampa tarp vyriausybės noro kontroliuoti ugdymo programą ir augančio visuomenės pasipriešinimo šiai kontrolei. Visuomenė vis dažniau skundžiasi, kad ugdymo programa stokoja laisvės ir kūrybiškumo. Šiems dalykams skiriama daug reikšmės Pradinio ugdymo nacionalinėje strategijoje, tačiau, mūsų manymu, strategija neįgyvendino savo tikslų.

Šiek tiek sukritikavę Nacionalinės ugdymo programos politiką, dabar aptarsime tai, ką, mūsų manymu, reikėtų pabrėžti ugdymo programoje, skatinančioje kūrybiškumą. Vienas svarbiausių dalykų ateityje – taikyti tokį ugdymo programos modelį, kuris būtų aktualus nuo ikimokyklinio ugdymo pakopos iki mokyklos baigimo ir iš tiesų parengtų mokinius studijoms aukštosiose mokyklose ir mokytis visą gyvenimą. 8.1. pav. pateiktas paprastas modelis, kuriame parodoma, kokios idėjos, mūsų manymu, turėtų dominuoti ugdymo programoje.

Ugdymo programos modelio, kuriuo siekiama, kad mokymas(is) truktų visą gyvenimą, pagrindas turi būti asmuo ir jo „aš". Žmogaus motyvacija ir pomėgiai skatina jį mokytis visą gyvenimą. Jau pačiose ankstyviausiose ugdymo pakopose naujoji ugdymo programa turės užtikrinti tokį ugdymą, kuris skatintų mokinius ieškoti jiems įdomių veiklos sričių ir į jas gilintis. Mokiniai turi suvokti, kad jie turi teisę dalyvauti sprendžiant visus su jais susijusius klausimus. Mokinių teisės neturi būti vien tik abstrakti sąvoka, su kuria jie susipažįsta per pilietinio ugdymo pamokas. Jie tai turi patirti realiame gyvenime. Suvokti save ir kitus padėtų vaidmenų žaidimai ir vaidyba. Toks ugdymo modelis sudarytų sąlygas fiziniam vystymuisi ir sveikai gyvensenai.

Aplinkoje, kurioje mokomasi, itin svarbu išlaikyti savąjį „aš". Nepaisant futuristinių teiginių apie elektroninį mokymąsi namuose, mokykla vis dar bus pagrindinė mokymosi vieta. Bet ši vieta neturėtų būti tokia niūri, drėgna ir šalta kaip karalienės Viktorijos laikų pastatas. Pastato architektūra turėtų būti įkvepianti. Tai turėtų būti vieta, kurioje virtų gyvenimas: būtų gaminamas maistas, vyktų vaišės ir skambėtų muzika. Socialinė namų ir bendruomenės sąveika bus neatsiejama nuo socialinės sąveikos, numatytos mokyklos ugdymo programoje. Vaizdai, garsai ir pasaulio tyrinėjimas, pradedant nuo artimiausios aplinkos, bus aplinkosaugos ugdymo programos dalis. Vyks tyrimai, bus sprendžiamos problemos ir gaminami daiktai. Visa ši veikla bus vykdoma aktyviai mėginant suprasti, kas yra tvari aplinka, ir siekiant ją ateityje užtikrinti visame pasaulyje.

8.1. pav. Ugdymo programos modelis



Mokymosi procese reikia naudoti daugiau judančių ir nejudančių vaizdų, piktogramų, logotipų, ženklų, simbolių, nes jie visada buvo ir yra neatskiriama mūsų kasdienio gyvenimo dalis. Daiktų skaičiavimas ir grupavimas – tai įžanga į matematikos mokymą ir susipažinimą su skaičiais. Kalba ir visi jos lingvistiniai kontekstai, įskaitant tekstą ir kalbėjimą, taip pat turi likti tvirtu pagrindu ir sujungti visus kitus šios ugdymo programos elementus.

Informacinės technologijos nebus atskiras mokomasis dalykas. Ar ugdymo programoje yra toks mokomasis dalykas kaip popierius ir pieštukai? Ne, nes tai priemonės, be kurių neapseinama per visų mokomųjų dalykų pamokas. Informacinės technologijos kaip ir visos kitos pagrindinės priemonės atliks esminį vaidmenį mokyklų darbe. Jos nebus naudojamos kaip naujausias visų mūsų problemų sprendimo būdas, tačiau prireikus jos praturtins mokymas(is) galimybes ir jų natūrali įtaka toliau augs.

Visos šios sritys gali ir turėtų būti kūrybiškos ugdymo programos dalis. Mokinio kūrybingasis „aš“ bendraus su kitais kūrybingaisiais „aš“. Ši sąveika vyks tokiomis sąlygomis, kur kūrybiškos veiklos išraiškas įkvėps pojūčiai ir jos bus perduodamos pačiais įvairiausiais vaizdais ir tekstais. Tik tada pirmą kartą istorijoje gebėjimas kurti galės tapti esmine pradinio ugdymo programos dalimi.

Literatūra

Amabile, T. (1990). Within you, without you: The social psychology of creativity, and beyond. In M. Runco & R. Albert (eds), *Theories of creativity*. London: Sage.

Banaji, S. and Burn, A. (2006). *The rhetorics of creativity: A review of the literature*. London: Arts Council England.

Booktrust (n.d.). *Writing together: Bringing writers into schools, a practical guide*. London: Booktrust.

Cam, P. (2006). *20 Thinking tools*. Camberwell, Vic., Australia: ACER Press.

Craft, A. (2005). *Creativity in schools: Tensions and dilemmas*. Abingdon: RoutledgeFalmer.

Craft, A., Cremin, T. and Burnard, P. (2008). *Creative learning 3–11 and how we document it*. Stoke-on-Trent: Trentham Books.

Creative Partnerships (2005). B*uilding creative futures: The story of the Creativity Action Research Awards*. London: Arts Council England and Cape UK.

Creative Partnerships (2008). Home page. Retrieved 18 January 2008 from hjttp://www.creativepartnerships.com/

Csikszentmih.lyi, M. (1990). The domain of creativity. In M. Runco and R. Albert (eds), *Theories of creativity*. London: Sage.

Department for Children, Schools and Families (2007). *The children's plan: Building brighter futures*. London: The Stationery Office.

Department for Education and Skills (DfES) (2003). *Excellence and enjoyment: A strategy for primary schools*. Nottingham: DfES Publications.

Department for Education and Skills (DfES) (2006). *Learning outside the classroom manifesto*. Nottingham: DfES Publications.

Duffy, B. (2006). *Supporting creativity and imagination in the early years*. Maidenhead: Open University Press.

Feldman, D. H. (2008). Foreword: Documenting creative learning, changing the world. In A. Craft,

T. Cremin & P. Burnard (eds), *Creative learning 3–11 and how we document it*. Stoke-on-Trent: Trentham Books.

Feldman, D. H. and Benjamin, A. (2006). Creativity and education: An American retro-

spective. *Cambridge Journal of Education*, 36(3), 319–336.

Glaser, B. and Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. New York: Aldine de Gruyter.

Guilford, J. P. (1987). Creativity research: Past, present and future. In S. G. Isaksen (ed.), *Frontiers of creativity research*. Buffalo, NY: Bearly.

Kelly, A. V. (2004). *The curriculum: Theory and practice* (5th ed.). London: Sage. Learning through Landscapes (2003). National school grounds survey. Retrieved 1 February 2008, from http://ltl.org.uk/client_files/File/Research/National%20school%20grounds%20survey %202003.pdf

National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE) (1999). *All our futures: Creativity, culture and education*. Sudbury, Suffolk: DfEE Publications.

Strauss, A. and Corbin, J. (1990). B*asics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. London: Sage.

Tranter, P. J. and Malone, K. (2004). Geographies of environmental learning: An exploration of children's use of school grounds. *Children's Geographies*, 2(1), 131–156.

Vernon, P. (1989). The nature–nurture problem in creativity. In J. Glover, R. Ronning and C. Reynolds (eds), *Handbook of creativity*. London: Plenum Press.

Wyse, D. (2003). The national literacy strategy: A critical review of empirical evidence. *British Educational Research Journal*, 29(6), 903–916.

Wyse, D. (2006). Conceptions of the school curriculum. In J. Arthur, T. Grainger and D. Wray (eds), Teaching and learning in the primary school. Abingdon: Routledge.

Wyse, D. (2007). *How to help your child read and write*. London: Pearson Education.

Wyse, D. and Goswami, U. (in press). Synthetic phonics and the teaching of reading. *British Educational Research Journal*.

Wyse, D. and Styles, M. (2007). Synthetic phonics and the teaching of reading: The debate surrounding England's 'Rose Report'. Literacy, 47(1), 35–42.

Wyse, D., McCreery, E. and Torrance, H. (2008). *The trajectory and impact of national reform: Curriculum and assessment in English primary schools (Primary Review Research Survey 3/2*). Cambridge: University.

Rodyklė

20 mąstymo įrankių 138
Amabile, Teresa (Amabile, Teresa) 19, 154
Anglijos menų taryba 22
archeologinė erdvė 83
asmeninis, socialinis ir sveikatos ugdymas
  sveikatingumo takai 86
  erdvių ramiems apmąstymams sukūrimas 86
atmosfera klasėje 50
augalų tyrinėjimas 114
Bolsas, Edo (Balls, Ed) 76
Banaji, Šakantula (Banaji, Shakuntala) 28
Barenboimas, Danielius (Barenboim, Daniel) 64
BBC laida „Sero Džono Reito paskaitos" 64
Bendžamin, Ana (Benjamin, Ann) 18
bibliotekos 50, 103
„Booktrust" 101, 102
Braunas, Entonis (Browne, Anthony) 56, 136
Burn, Endriu (Burn, Andrew) 28, 154
Burnard, Pamela (Burnard, Pamela) 28, 154
Buzanas, Tonis (Buzan, Tony) 139
Kamas, Filas (Cam, Phil) 138, 154
Šagalas, Markas (Chagall, Marc) 63
charakterio bruožai17, 71
Koulmenas, Maiklas (Coleman, Michael)136
Kraft, Ana (Craft, Anna)20, 154
Kremin, Teresa (Cremin, Teresa) 28, 154
Čiksentmihalis, Mihalas (Csikszentmihalyi, Mihaly) 18
dalijimasis kūrybiškumu 65
darbas bendradarbiaujant 53
darbotvarkė 107
de Bono, Edvardas (de Bono, Edward) 126, 127
diferencijavimo metodas 53
Dafi, Bernadeta (Duffy, Bernadette) 28, 154
eksperimentai su garsu 83
eksponavimas 65
Europos diena 71
Feldmanas, Deividas Henris (Feldman, David Henry) 18, 28, 154
Fišeris, Robertas (Fisher, Robert) 131
Fitcviljamo muziejus 97
gamtos mokslai
  energijos vartojimo tyrimas 68
  gamtos mokslai lauke 82
  gamtos mokslų dirbtuvės 66, 67
  gamtos mokslų iššūkiai 66
Gardneris, Hovardas (Gardner, Howard)43, 47
gebėjimais pagrįstos ugdymo programos sudarymas 40
girdimasis mokymasis 43
Goldsvortis, Endis (Goldsworthy, Andy) 62
graikų mitai 122
grupinis darbas 86
Hetkout, Doroti (Heathcote, Dorothy) 109
Hedervik, Meri (Hedderwick, Mairi) 54
Holbeinas, Hansas (Holbein, Hans) 143
Hjuisas, Tedas (Hughes, Ted) 117
ikimokyklinio ugdymo gairės 150
ilgalaikiai projektai 113
informacijos rinkimas 30
informacinės technologijos 30, 40, 153
integruota diena 38, 40
intelekto tipai 43, 47
istorija
  istorija lauke 83
  vietinės istorijos draugijos 107
  vietiniai pastatai 88
į tikslus orientuoto mokymo modelis 148
Jurgis ir Silvija 136
Kaip padėti vaikui skaityti ir rašyti 70
kalbos įgūdžių lavinimas 71
kanceliariniai reikmenys 50
kasdienis kūrybiškumas 20, 50
Keitė Morag 54
Kelis, A. Vikas (Kelly, A. Vic) 148, 155
kinestetinis mokymosi stilius 43
Kingas, Stivenas (King, Stephen) 53
klasės erdvės sutvarkymas 50
klasių patalpų mainai 72
Meistriškumas ir malonumas 31, 147
Kultūros, žiniasklaidos ir sporto departamentas 22, 97, 148 (DCMS) 22
kūno kultūra 45, 86, 114
kūrybingasis „aš" 153
Kūrybinė partnerystė Nr. 1 23
Kūrybinė partnerystė Nr. 2 23
kūrybiškas mokymas 20
kūrybiško mąstymo gebėjimai 145
kūrybinės partnerystės
  su bibliotekomis 103
  su kitomis mokyklomis 94
  su menininkais 104
  su muziejais ir galerijomis 95, 96

su rašytojais 101
su teatro grupėmis 100
su tėvais 105
su vietos įmonėmis 108
su vietos organizacijomis 106
Kūrybinių partnerysčių iniciatyva 21, 148
kūrybiškas mokymasis
apibrėžimas 21, 24, 25
kliūtys 26–28
mokytojų ir kūrybinių profesijų atstovų supratimo tyrimas 22–24
kūrybiškumo apibrėžimai 15–20
kūrybiškumo mokymas 11
kūrybiškumo testai 18, 19
kūrybiškumo tyrimai 17–19
Kvalifikacijų ir ugdymo programos institucija (QCA) 29, 101, 102, 110, 150
Laiko detektyvai 89–92
lauke esančios erdvės 79
Meloun, Karen (Karen Malone) 78
matematika
duomenų tvarkymas 70, 113
geometrinės figūros ir erdvės suvokimas 69
matavimas 69, 82
vakarėlio planavimas 68
mąstymas apie futbolą 135
mąstymo gebėjimai
mąstymas apie mąstymą 126, 127
mąstymo skrybėlės 127–135
minčių žemėlapiai 139, 140
Nacionalinė bendroji ugdymo programa 26, 29, 30, 38, 40, 42, 44, 79
penki pagrindiniai mąstymo gebėjimai 126
stebėjimas – pagrindas mąstymui lavinti 140
medžiagų tyrimas 60, 61
menas
kultūrinių sienų peržengimas 62
menas gamtoje 62
kūrybinis projektas 23, 24
mokyklos paroda 65, 105
pagrindas rašymui 94
pagrindas vaidybai 94
paslėptų prasmių panaudojimas 143
skulptūros 84, 85, 104
piešimas iš natūros 84
tyrimai 60
menininkai, kūrybiškumas 17–19, 26, 45, 48, 62, 78, 85, 99, 104, 142, 143, 145, 146
menams skirtos priemonės 51, 62
„Mes einame medžioti lokių" 120
„Minčių tunelis" 57
Mitonas, Tonis (Tony Mitton) 64, 120
Mokyklų bibliotekų tarnyba 103
„Mokymasis per kraštovaizdį" 87, 88
„Mokymasis visą gyvenimą" 2
mokymosi tikslas 37, 110
„Mokymosi už klasės ribų manifestas" 72
mokymosi stiliai 25, 27, 43
mokytojo vaidmuo 20, 114
muziejai ir galerijos 96
muziejų, bibliotekų ir archyvų taryba 96
muzika
klasikinė muzika 19
muzikos kūrimas 55, 64, 146
kūrybinis projektas
sąsaja su daile 61
Nacionalinė galerija 63
Nacionalinė pradinio ugdymo strategija 29, 31, 33, 152
Nacionalinis patariamasis komitetas kūrybiško ir kultūrinio švietimo klausimais (NACCCE) 21, 146–148
Nacionalinė bendroji ugdymo programa
ikimokyklinis ugdymas 150
kritika 152
mąstymo gebėjimai 30, 44, 79, 126
meno rekomendacijos 145
pagrindiniai gebėjimai 126
pagrindinės mokymosi kryptys 33
sąvokos „kūrybiškumas" vartojimas 145
namai ir mokykla 70
„Ofsted" 26
orų stebėjimas 66, 82
pagalbos tarnybos 107
Pandoros skrynia 57
pasakojimų palapinė 87
pasakojimų sodas 87
parodos 65, 100, 103, 105, 114
pasiekimai 18, 22, 26, 30, 43, 44, 52, 88, 109, 148–150
pasirodymai 65, 95, 100, 101, 106
pažintiniai vizitai 95
paukščių stebėjimas 82
„Pavasario stebėjimas" 81

perkeliamieji gebėjimai 40, 144
planavimas
apsilankymas muziejuje 97, 98
gebėjimais pagrįsta ugdymo programa 40
populiarioji kultūra 70
priemonės 19, 33, 43, 48, 50, 51, 60, 69, 95, 121, 153
priešpiečių dėžučių tyrimas 70
propaganda 144
rašymas
laiškai 35, 37, 117
mąstymo skrybėlių naudojimas mokant rašyti 126–131
rašymas muziejuose 98
vaikų rašto darbų pavyzdžiai po vaidmenų žaidimo 123
rašymas apie pasaulinį atšilimą 130, 132–134
rašytojų draugija 102
regimasis mokymasis 43
registravimasis 52
reklama 55, 144
religiniai pastatai 88
religinis ugdymas 124
reziduojantys menininkai 104
RGK (regimasis, girdimasis ir kinestetinis) 43
Rouzenas, Maiklas (Michael Rosen) 64, 120
„Rudens stebėjimas" 81
saulės laikrodžiai 66, 83
savarankiškumo skatinimas 36, 52
Sendakas, Morisas (Maurice Sendak) 64
sėkmių dėžutė 52
skaičiavimo strategija 26, 27, 147
skaitymo ir rašymo strategija
skaitymo mokymas 150
socialiniai ir emociniai mokymosi aspektai 109, 128, 130
Spendlav, Deividas (David Spendlove) 13, 22
susijusios užduotys 36, 37, 53, 54
susitikimai su rašytojais 101, 102
šokis 48, 55, 64, 65, 71, 94–96
Šv. Jurgio panteonas 97
Švietimo ir įgūdžių departamentas (DfES) 31, 72, 78, 147, 148
tarpdalykinis mokymasis 29, 31, 32
teatro grupės 100, 101
teminės dienos 71
temų „voratinklis" 139
„Ten, kur gyvena pabaisos" 64
tyrinėtojų bendruomenė 109, 114
Tomo Geinsboro namas 98
Tranteris, Polas (Paul Tranter) 78
tvarkaraščiai 32, 35, 36, 38, 39, 42, 50, 70, 110, 147
ugdymo programa
į tikslus orientuota 148, 149
gebėjimais pagrįstas planavimas 31, 40
įgyvendinimas 25, 50, 146
kritika 149, 152
kūrybiškumas 29, 145, 151, 152
ugdymo programos modelis 152
užsienio kalbos 48, 71, 82
vaidyba 36, 43, 56, 63, 94, 96, 100, 109, 119, 152
vaidmenų žaidimai
„Eksperto mantija" 56, 109, 110
„Balsai parke" 56, 58, 59
„Džiunglių nuotykiai" 120
„Geležinis žmogus" 117, 119
„Indiškos vestuvės" 124
„Karalienės karūnavimas" 121
„Londono gaisras" 121
„Paslaptinga dėžutė" 112
„Senas raktas" 110
„Sodas neregiams" 115
„Tesėjas ir Minotauras" 122, 123
vaidmenų žaidimų taikymas 125
vaikų filosofija 131
„Vaikų planas" 151
Vaikų, mokyklų ir šeimų departamentas (DCSF) 22
Vaizas, Dominykas (Dominic Wyse) 3, 22, 145, 149
veiklos per pamokas organizavimas ir atmosfera 40, 50
Vernonas, Filipas Evartas (Philip Ewart Vernon) 18, 20
vertinimo sistema 27
vietos aplinka
mokyklos pastatai 68, 73, 75, 78, 83, 86, 89
pasižvalgykite plačiau 88
sporto aikštelės ir žaliosios zonos 73, 78, 79
vietos valdžios institucijos 38
visai mokyklai bendras mokymo(-si) metodas 31
„Visų mūsų ateitis: kūrybiškumas, kultūra ir švietimas" 21
Vornsas, Timas (Tim Warnes) 136
Votersas, Mikas (Mick Waters) 110
žaidimas „Tikras, netikras" 138
žaidimų kortelės 70
žaliosios erdvės 79
žmogaus meno kūriniai 62

Anglijos švietimo sistema

Amžius	Ugdymo metai / klasės	Ugdymo pakopos	Mokykla
3–4	Ikimokyklinis ugdymas	Pagrindinė pakopa	Darželio mokykla
4–5			
5–6	Pirmieji / pirma	Pirmoji pakopa	Pradinė mokykla
6–7	Antrieji /antra		
7–8	Tretieji / trečia	Antroji pakopa	
8–9	Ketvirtieji / ketvirta		
9–10	Penktieji / penkta		
10–11	Šeštieji / šešta		
11–12	Septintieji / septinta	Trečioji pakopa	Vidurinė mokykla
12–13	Aštuntieji / aštunta		
13–14	Devintieji / devinta		
14–15	Dešimtieji / dešimta	Ketvirtoji pakopa	
15–16	Vienuoliktieji / vienuolikta		
16–17	Dvyliktieji / dvylikta	Penktoji pakopa	Koledžas
17–18	Tryliktieji / trylikta		

Wyse, Dominic

Vi274 Knyga apie mokinių kūrybiškumą / Dominic Wyse, Pam Dowson ; iš anglų kalbos verté Edita Steponkutė. – Vilnius : Eugrimas, 2013. – 160 p. : iliustr.
ISBN 978-609-437-229-2

UDK 37.03+159.954-053.2

Dominic Wyse, Pam Dowson

Knyga apie mokinių kūrybiškumą

Iš anglų kalbos vertė **Edita Steponkutė**
Redagavo **Asta Bieliauskaitė**
Viršelį ir maketą kūrė **Laimis Kosevičius**

Išleido leidykla „Eugrimas“,
Kalvarijų g. 98-42, LT-08211 Vilnius
Tel./faks. (8 5) 273 39 55
El. p. info@eugrimas.lt,
www.eugrimas.lt

Spausdino AB „Spauda“,
Laisvės pr. 60, LT-05120 Vilnius

Kas yra kūrybiškumas ir kaip jį ugdyti?

Šioje knygoje pateikiami metodai ir idėjos, padedantys ugdyti mokinių kūrybiškumą. Knyga skirta pradinių klasių mokytojams arba studentams atliekantiems mokytojo praktiką. Joje atskleidžiama, kaip kūrybiška veikla gali puošti jūsų klasės mokinių veiklą. Naudojant praktinius pavyzdžius knygoje aptariamos šios temos:

- kasdienis kūrybiškumas: idėjos, kurias galima panaudoti iš karto;
- planavimas: tarpdalykinės integracijos idėjos ir daug kitų būdų kūrybiškumui planuoti;
- kūrybiškumas ir aplinka: pradedama nuo klasės ir mokyklos, vėliau aptariamos kitos aplinkos;
- kūrybinės partnerystės: darbas su kitais žmonėmis, siekiant skatinti mokinių kūrybiškumą;
- kūrybiški vaidmenys: pavyzdžiui, kai mokytojai ir mokiniai vaidina ekspertus (metodas „Eksperto mantija");
- mąstymas apie kūrybiškumą: jūsų mokinių mąstymo gebėjimai ir jūsų pačių mąstymo būdai.

Ši gyva ir įkvepianti knyga padės užimtiems mokytojams, dirbantiems su Pradinio ugdymo bendrąja programa, lavinti mokinių kūrybiškumą.

Šis leidinys yra išverstas į lietuvių kalbą ir išleistas įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro projektą „Pradinio ugdymo tobulinimas".

Mokslas • Ekonomika • Sanglauda
Europos Sąjunga
Kuriame Lietuvos ateitį

Švietimo ir mokslo ministerija

Ugdymo plėtotės centras

ISBN 978-609-437-229-2
9 786094 372292